

Tartu Ülikool

Maailma keelte ja kultuuride kolledž

Martin Silm

ANIMESEERiate "NARUTO" JA "NARUTO SHIPPUDEN " INGLIS- JA
SAKSAKEELSE DUBLAAŽI ANALÜÜS

Magistritöö

Juhendajad:

Terje Loogus, PhD

Eri Miyano, MA

Tartu

2016

Sisukord

Sissejuhatus.....	4
1. Teoreetiline osa.....	6
1.1. Audiovisuaalne tõlkimine	6
1.2. Dubleerimine ja häälnäitlemine	7
1.2.1. Huulte või suuliigutuste sünkroonsus.....	7
1.2.2. Žestid.....	8
1.2.3. Häälnäitleja ja rollijaotus	8
1.2.4. Dubleerimise olulisus Saksamaal ja Ameerika Ühendriikides.....	10
1.3. Dubleerimine vs subtitreerimine	10
1.3.1. Subtitreerimine	10
1.3.2. Dubleerimise ja subtitreerimise eelised ja puudused.....	12
1.4. Dubleerimise etapid.....	13
1.4.1. Dublaaži ettevalmistused.....	13
1.4.2. Dubleerimisprotsess	14
1.4.3. Töötlemisprotsess.....	16
1.5. Tõlkeproblemaatika.....	16
1.5.1. Kultuurispetsiifilised tõlkeprobleemid	16
1.5.2. Keelespetsiifilised tõlkeprobleemid	20
1.5.3. Nimed ja nimetused.....	21
2. Animeseeriade "Naruto" ja "Naruto Shippuden" dublaažide analüüs.....	25
2.1. Naruto-maailm	25
2.1.1. Naruto-maailma geograafia.....	25
2.1.2. Elemendid ja <i>jutsu</i> 'd	26
2.1.3. Tegelased.....	27
2.2. <i>Jutsu</i> 'de ja käemärkide tõlkimine	32
2.2.1. <i>Jutsu</i> 'd, mille nimes esineb sõna <i>jutsu</i>	32
2.2.2. <i>Jutsu</i> 'd, mis on täielikult tõlgitud	37
2.2.3. <i>Jutsu</i> 'd, mida ei tõlgita.....	41
2.2.4. Tõlkemustrita <i>jutsu</i> 'd.....	44
2.2.5. Käemärkide tõlkimine	46
2.2.6. Järeldused.....	47

2.3. Dialoogide analüüs.....	48
2.3.1. Kakashi, Naruto, Sakura ja Sasuke tutvustav dialoog.....	48
2.3.2. Naruto ja Jiraya dialoog ("Naruto" 53. jagu).....	53
2.3.3. Lahingu dialoog (Pain vs Kakashi, 159 jagu)	60
2.3.4. Järeldused dialoogidest	63
Kokkuvõte.....	64
Summary.....	66
Kasutatud allikad.....	68
Kasutatud kirjandus	68

Sissejuhatus

Käesoleva töö autor on animedega kokku puutunud juba umbes neljandast eluaastast, kui neid näidati saksakeelsete telekanalite pealt dubleerituna. Selle kaudu õppis autor rääkima saksa keelt. Loomulikult ei tee väike laps vahet, kas tegemist on animega või mõne muud tüüpi animaseeriaga. Kui autor oli seitsmeaastane, kuulis ta nendelt samadelt saksakeelsetelt telekanalitelt, et tegemist on Jaapanist pärit animafilmidega. Samuti tekkis autoril anime kaudu huvi Jaapani kultuuri vastu. See magistritöö on teatud mõttes järg autori bakalaureusetööle (Silm 2013), milles ta analüüsis ja võrdles animeseeria "Fullmetal Alchemist" originaalversiooni selle inglisi- ja saksakeelse dublaažiga.

Autori bakalaureusetöö kirjutamisel tuli välja, et anime mõiste võib piirkonniti tähenduslikult veidi erineda. Animedeks nimetatakse üldjuhul Jaapanist pärit animafilme, seevastu kutsutakse Aasia piirkonnas kõiki animeeritud filme animedeks. Jaapanis kutsuti animeid ka nimega *manga-eiga* (mangafilm) (vrd Sturm, Teich 2006: 82). Nimetus *Manga-eiga* tuleneb sellest, et väga paljud animed on loodud mangade ehk Jaapani koomiksiste põhjal. Ameerikas kasutati sõna *anime* asemel teatud aeg kohversõna *Japanimation*. Näiteks põhinevad 2003. aasta animeseeria "Fullmetal Alchemist" ja 2009. aasta "Fullmetal Alchemist Brotherhood" Hiromu Arakawa mangaseerial "Hagane no Renkinjutsushi" (otsetõlkes "Terasest alkeemik") ehk "Fullmetal Alchemist". On olemas ka animeid, mis ei põhine mangadel, nagu näiteks 2007. aasta "Darker than Black", millele 2009. aastal loodi järg manga kujul nimega "Darker than Black: Shikkoku no Hana".

Käesolev töö analüüsib animeseeria "Naruto" ja selle jätku "Naruto Shippuden", mis põhinevad Masashi Kishimoto mangaseerial "Naruto", Ameerika inglisi- ja saksakeelset dublaaži. Töö jaguneb kaheks osaks: teoreetiliseks ja analüütiliseks osaks.

Teoreetiline osa koosneb viiest alapeatükist. Esimene alapeatükk kirjeldab lühidalt, mis on audiovisuaalne tõlkimine ja kuidas on dubleerimine ehk filmide dublaažide valmistamine sellega seotud. Teoreetilise osa teine alapeatükk käsitleb dubleerimist juba lähemalt, kirjeldades selle protsessiga kaasnevaid aspekte, mida tuleb jälgida, et saavutada edukas dublaaž. Samuti kirjeldatakse, kes on häälnäitlejad ja missugune on nende roll dubleerimisel. Kolmas alapeatükk võrdleb dubleerimist subtitreerimisega. Käsitletakse mõlema

tõlkimismeetodi plusse ja miinuseid. Neljas alapeatükk kirjeldab sammhaaval kõik dubleerimisega seotud etappe: alates ühe seeria dublaaži valmistamise taotlusest, kuni selle dublaaži versiooni kokkupanekuni. Teoreetilise osa viies alapeatükk kirjeldab võimalikke tõlkeprobleeme, mis võivad dublaaži valmistamise käigus esile kerkida. Kõigepealt käsitletakse kultuurispetsiifilisi tõlkeprobleeme ja kuidas need võivad animedes kaasa tuua tsenseerimist. Seejärel käsitletakse keelespetsiifilisi tõlkeprobleeme, mis kirjeldavad, kuidas jaapani keele eripärad võivad raskendada dubleerimist inglise ja saksa keelde. Samuti käsitletakse veel animeseeriates esinevate tegelaste nimede ja mistahes nimetuste muutmist animede dublaažides.

Töö analüütiline osa jaguneb kolmeks alapeatükiks. Esimene alapeatükk annab lühikese ülevaate Naruto-maailma kõige olulisemate motiivide kohta, mis on töö analüüsi osaks relevantssed. Teine alapeatükk käsitleb Naruto-maailma võitlusvõtete (*jutsu*'de) nimetuste tõlkimist. *Jutsu*'de originaalversiooni nimesid võrreldakse dubleeritud versioonidega ja analüüsitakse, kas dublaažide nimed on ekvivalentsed originaalnimedega või mitte. Kui nimetused erinevad originaalist, siis analüüsitakse võimalikke põhjuseid, miks on *jutsu* tõlgitud teistmoodi. *Jutsu*'d, mida käesolevas töös analüüsitakse ja võrreldakse, on magistr töö autor valinud just sellised, mille puhul ta teadis, et dublaažides esineb nende tõlkimisel probleeme. *Jutsu*'d on töös jaotatud nelja gruppi, lähtudes tõlkemustritest, mida nii Ameerika ingliskeelne kui ka saksakeelne dublaaž on üldjuhul kasutanud, kui nad *jutsu*'sid tõlgivad. Analüüsi osa kolmas alapeatükk käsitleb kolme seeriast pärit dialoogilõiku. Analüüsitakse ja võrreldakse originaalversiooni dialoogi ja võrreldakse, kui hästi või halvasti on dublaažid dialooge tõlkinud. Peale selle annab magistr töö autor oma hinnangu, kumb dublaaž on tema arvates parem ja tõetruum originaalile. Autor on valinud kahte tüüpi dialooge – esimesed kaks dialoogi on tegelaste argielust ja kolmas pärineb lahingust, kui tegelased omavahel võitlevad.

Magistr töö eesmärkideks on tutvustada, kuidas animede dubleerimine toimub ja millised tõlkeprobleemid võivad dubleerimise käigus ette tulla, samuti analüüsida ja kommenteerida animeseeriade "Naruto" ja "Naruto Shippuden" Ameerika ingliskeelses ja saksakeelses dublaažis tehtud tõlkevalikuid. Lisaks on autor seadnud eesmärgiks pakkuda halbade või vigaste tõlkevalikute korral välja paremaid lahendusi, anda näpunäiteid animede tõlkijatele ja dubleerimismeeskondadele.

1. Teoreetiline osa

Esimene peatükk kirjeldab lühidalt, mis on audiovisuaalne tõlkimine. Seejärel tutvustatakse lähemalt, mis on dubleerimine ja kes on häälnäitleja. Edasi võrreldakse dubleerimist ja subtitreerimist, kus tuuakse esile kummagi meetodi eelised ja puudused, tutvustatakse samm-sammult, kuidas toimub anime dublaažide tegemine. Lõpuks tutvustatakse tõlkeprobleeme, mis võivad animede dubleerimise käigus kaasa tulla.

1.1. Audiovisuaalne tõlkimine

Jüngsti (2010: 1) kohaselt hõlmab audiovisuaalne tõlge meediavormide tõlkimist, millel on nähtav ja kuuldav osa. Jüngst väidab samas, et audiovisuaalse tõlke korral muudetakse algmaterjali. Mingi osa materjalist jääb samaks, kuid seda täiendatakse või kombineeritakse uue materjaliga.

Järgnevalt on nimetatud kolm kõige levinumat audiovisuaalse tõlkimise meetodit:

1) Dubleerimine – on filmitööstuses lähtekeele kõne asendamine sihtkeele kõnega, kus sihtkeele kõne sünkroniseeritakse lähtekeele suuliigutustega. Originaalhelid miksitakse uute helidega.

2) Pealelugemine (inglise keeles *voice-over*) "... on audiovisuaalsete tööde salvestamise tehnoloogia, mida kasutatakse raadios, video ja TV otseülekannetes. Kasutades näitlejate, diktorite, sünkroontõlkide häält, loetakse kaadrile peale kas tõlge või kommentaarid, jättes alghääled ja -tekstid taustale" (Baltic Media 2016). Tihti peale ei tehta vahet dubleerimisel ja pealelugemisel (RixTrans 2016). Dubleerimisel tuleb reaalset näidelda, kuid pealelugemisel loetakse lihtsalt teksti peale. Eestis on pealugemine väga levinud. Seda meetodit kasutatakse näiteks Ladina-Ameerika seriaalide korral, samuti ka väheste animede korral, mida Eestis on näidatud.

3) Subtitreerimise korral on tegemist filmidialoogi (teksti) lühendatud kirjaliku tõlkega, mida projitseeritakse ekraanil ja mis on kirjalikult sünkroonis originaaldialoogi vastava osaga, (Knauer 1998: 105).

1.2. Dubleerimine ja häälnäitlemine

Dubleerimine (vrd inglise keeles *lip-sync* või *dubbing* ja saksa keeles *Synchronisation*) on filmitööstuses lähtekeele kõne asendamine sihtkeele kõnega. See tähendab, et uue dialoogi hääled sünkroniseeritakse originaalversiooni suuliigutustega. Mõnikord lisatakse originaalversioonile veel uusi efekte. Uued hääled miksitakse originaalmuusika või heliefektidega. Dubleerimise eesmärgiks on luua illusioon, justkui kõneleks ekraanil olevad tegelased samas keeles nagu sihtgruppi. (vrd Luyken 1991: 73)

Dublaažide valmistamisel, eriti animede korral, tuleb lähtuda kindlatest aspektidest. Dubleerimisel tuleb töötada etteantud pildimaterjaliga, mida ei saa muuta. See tähendab, et dublaaži pilt ja heli peavad kokku sobima.

1.2.1. Huulte või suuliigutuste sünkroonsus

Herbst (1994: 32) nimetab järgimisi aspekte, mida tuleb dubleerimisel jälgida, et saavutada edukas dublaaž.

1) Kvantitatiivne huulte sünkroonsus – sünkroonitav heli peab algama ja lõppema täpselt samal ajal ekraanil olevate tegelaste huulte liigutustega. Erinevatel animedel on suuliigutuste animatsioon erinev. Osadel animedel on suuliigutused täpselt loodud originaalkõne järgi ja teistel seevastu on lihtsustatud animatsioon, kus suu käib ühtemoodi lahti ja kinni.

2) Kvalitatiivne huulte sünkroonsus – dublaažis peavad mõned häälikud enam-vähem kattuma originaalversiooni omadega. Taaskord kehtib see punkt eriti nende animede kohta, kus on joonistatud küllaltki detailsed suuliigutused.

3) Kõnetempot tuleb pidevalt reguleerida kas kiiremaks või aeglasemaks, et kõne oleks pildiga foneetiliselt sünkroonis. Sedasi säilitatakse ka eelnevalt nimetatud kvantitatiivset sünkroonsust.

4) Tuleb lähtuda hääletugevusest ja artikulatsioonist. Kui tuleb rääkida valjemalt või mingisugust kohta peab rõhutama, siis eeldatakse selgelt äratuntavaid suuliigutusi.

Sellegipoolest eksisteerib dubleerimise juures kohti, kus on võimalik eirata huulte sünkroonsuse reegleid. Näiteks eksisteerib olukordi, kus kõnelev tegelane ei ole ekraanil näha või ta on vaatajate suhtes seljaga. Alphonse Elric animeseeriast "Fullmetal Alchemist" on tegelane, kellele ei kehti suuliigutuste reeglid, sest ta on põhimõtteliselt ainult üks kõndiv ja rääkiv raudrüü. Seetõttu puuduvad tal suuliigutused.

1.2.2. Žestid

Kuna inimesed suhtlevad terve kehaga, siis on oluline teada, et dubleeritud filmides esineb kultuurispetsiifilisi žeste, mida sihtgrupp ei pruugi tunda. Žestid on tihtipeale olulised, kuna need võivad olla seotud filmis toimuvaga ja neist žestidest tulenev informatsioon tuleb sihtgrupile kuidagi üle kanda. Herbsti (1994: 50) kohaselt satuvad žestid rääkides üldjuhul kokku rõhutatud silbiga. Seetõttu tuleb jälgida, et tugevamad žestid (näiteks pea liigutamine vms) kattuksid dialoogis olevate rõhutatud silpidega. Herbst lisab samas, et inglise keelest saksa keelde ülekandmisel probleeme tõenäoliselt ei tekiks, kuna kultuurid on küllaltki sarnased.

1.2.3. Häälnäitleja ja rollijaotus

Häälnäitlejad on üldjuhul elukutselised näitlejad (Meyer-Dinkgräfe 2005). Dubleerimisel on nende roll ülitähtis. Võib julgelt väita, et näitlejate roll on animedes üks otsustav aspekt, et luua edukas dublaaž. Paljud anime vaatajad valivad dublaaže seal mängivate näitlejate järgi. Näitleja juures on veel oluline, et peale sobiva hääle, peab ta ka edukalt suutma edasi anda emotsioone ja oma mängitava tegelase iseloomu. Häälnäitlejad peavad olema väga hea reageerimisvõimega, kuna nad peavad jälgima suuliigutusi ja samal ajal näitlema. Väga paljud neist žestikuleerivad ise kaasa, kui nad oma tegelase hääli salvestavad. Näiteks, kui tegelane kakleb, siis väga paljud häälnäitlejad imiteerivad ekraanil olevaid liigutusi, et tagada nn

parem illusioon ehk loomutruum häälega näitlemine. Chris Sabat (Skupien 2015), kes on häälnäitleja ühes võitlust täis animeseerias "Dragon Ball Z", on öelnud intervjuus, et dubleerimine on füüsiliselt kurnav.

Väga oluline aspekt, mis tagab eduka dublaaži, on rollijaotus ehk milline näitleja saab missuguse rolli. Dublaažide näitlejad peavad üldjuhul kandideerima oma soovitud rolli kohale. Teine võimalus on, et neile tehakse pakkumine. Näitlejaid valitakse välja nende oskuste kohaselt. Üldiselt kehtib reegel, et eelteismelisi ja noori poisslapsi mängivad naisnäitlejad. Samas mängis animesarja "Digimon Frontier" jaapanikeelses versioonis sekundaarset peategelast, kes on umbes 11–12-aastane poiss, meesnäitleja Hiroshi Kamiya. Tänu sellele kõlas eelteismelise poisi tegelaskuju nagu väga madala häälega mees. Samas oli seeria peategelasel, kes oli samuti umbes sama vana poiss, häälnäitlejaks naine. Naisnäitleja valik selliste rollide korral on üldiselt parem valik, kuna täiskasvanud meesnäitlejad ei ole tavaliselt võimelised imiteerima 11–12-aastase poisi häält. On olemas ka juhtumeid, kus täiskasvanud meestegelast mängib naisnäitleja. Kõige parem näide on Son Goku, animeseeriast "Dragon Ball", "Dragon Ball Z" ja "Dragon Ball Super", keda Jaapanis mängib väga tunnustatud näitlejanna Masako Nozawa. Dublaažides mängib Son Gokut alati mees, neist kõige tuntum on USA näitleja Sean Schemmel. Son Goku jaapani- ja ingliskeelne hääel erinevad teineteisest nagu öö ja päev. Jaapanikeelse Son Goku hääel on küllaltki kõrge, sest naistel pole kerge teha mehe häält. Seevastu USA versiooni Gokul on meeskangelastele omane hääletoon. (vt Behind the Voice Actors 2016)

Eksisteerib ka erandlikke juhuseid, kus noori poisse mängivad reaalselt vastavas vanuses poisid. Üks tuntum näide on Aaron Dismuke, kes mängis 11-aastaselt Alphonse Elricut animeseerias "Fullmetal Alchemist". Kuna Alphonse'il polnud suuliigutusi ja selle tegelaskuju korral oli ka tegemist umbes sama vana poisiga, oli võimalik Aaronil teda mängida. Uuemas animeseerias "Fullmetal Alchemist Brotherhood" ei olnud Aaron Dismuke'l enam võimalik Alphonse'i rolli mängida, kuna ta oli selle seeria ajaks juba täiskasvanud ja tema hääel ei olnud enam väikese poisi oma. Selles seerias mängis Alphonse'i naisnäitleja Maxey Whitehead (vt Behind the Voice Actors 2016).

Sturmi ja Teichi (2006: 103) väitel on Saksamaal oluline, et sünkroonhääel sarnaneks originaalhäälega, kuid tegelikkuses pole see iga anime korral alati nii. Animeseeriaste

saksakeelsed dublaažid, nagu näiteks "Yu-Gi-Oh!", "Yu-Gi-Oh! GX" ja "Naruto" sarnanevad pigem oma vastava USA dublaažiga. Taaskord on ideaalseks näiteks Son Goku. Saksakeelse Son Goku hää on väga sarnane USA häälega. Mõlemal madal mehelik hää, mis on omane animedes olevatele kangelase tüüpi tegelastele.

1.2.4. Dubleerimise olulisus Saksamaal ja Ameerika Ühendriikides

Saksamaa ja Ameerika Ühendriigid (kui rääkida animedest) on riigid, kus dubleerimine on küllaltki levinud. Filme, mida näidatakse kinodes ja televisioonis, dubleeritakse, v.a erikinodes, mis näitavad huvilistele filme originaalkeeles. Dubleerimise erialal töötavate inimeste kohaselt on dubleerimine filmi tõlkimismeetodina ideaalne lahendus ja subtitreerimine väidetavalt ajutine lahendus. Saksamaa ja Ameerika ühendriigid on dubleerimisriigid oma suuruse tõttu. Väidetavalt on dubleerimisel mõtet ainult siis, kui ühel filmil suudetakse korraga levitada rohkem kui 40 koopiat. Samuti kehtib suurte riikide korral see, et inimestel puudub huvi õppida selgeks mõni teine võõrkeel. Sellest võib kindlalt järeldada, et Saksamaa ja Ameerika Ühendriigid jäävad ka edaspidi nende riikide hulka, kes tõlgivad filme peamiselt dubleerimise kaudu. (vrd Jüngst 2013: 104–105)

1.3. Dubleerimine vs subtitreerimine

Käesolev alapeatükk kirjeldab lühidalt subtitreerimisega seotud aspekte. Samuti võrreldakse omavahel dubleerimist ja subtitreerimist, tuues esile mõlema eelised ja puudused.

1.3.1. Subtitreerimine

Hildneri (2008: 5) väitel on subtiitrid keele, pildi ja heli koostöö, mille käigus toimub kolme aspekti ülekandmine:

- 1) lähtekeele ülekandmine sihtkeelde;
- 2) kõne esitamine tekstina;
- 3) teksti lühendamine.

On olemas mitmeid põhjuseid, miks inimesed vaatavad filme subtiitritega (Gomila 2009: 28). Põhjusteks võivad olla soov parandada enda keeleoskust või on inimesel lihtsalt n-ö sportlik huvi. Väga paljud inimesed vaatavad animeid subtiitritega. Sageli on neil soov jaapani keelt õppida, kuid on ka inimesi, kes arvavad, et jaapani keel on lihtsalt "lahe".

Sarnaselt dubleerimisele on ka subtitreerimisel teatud piirangud, millest tõlkija peab kindlasti lähtuma. Seejuures on väga olulised teatud ajalised ja ruumilised aspektid (Gottlieb 1992: 164).

Ruumilised aspektid on seotud ekraani suurusega, millele subtiitrid projitseeritakse. Samuti kuuluvad sellesse gruppi tähemärkide suurus, potentsiaalne ridade arv ja subtiitrite paigutus ekraanil. On oluline, et ei tekiks suurt pildiinformatsiooni kadu. Ajalised aspektid on seotud publiku lugemiskiiruse ja tegelaste rääkimiskiirusega. Subtiitrite lugemine nõuab rohkem aega kui dialoogi kuulamine. Subtiitrid peavad olema nähtaval piisavalt kaua, et publik neid lugeda saaks.

Subtiitrite kestus (vrd Ivarsson 1992: 39, 66):

Aeg – vähemalt 1,5 sekundit (näiteks mõne sõna korral):

* üks rida: 4 sekundit;

* kaks rida: 6–7 sekundit;

Ridade arv - 2, erandina 3;

Tähemärkide arv - maksimaalselt 40.

Subtitreerimisega kaasneb enamasti originaaldialoogi lühendamine (Gomila 2009: 32). Sealjuures peab Gomila problemaatilisteks faktoriteks dialekte ja sotsiolekte. Sarnaselt dubleerimisele, on ka subtitreerimisel probleemideks veel kultuurispetsiifilised tegurid nagu laulud, vulgaarsed väljendid jne. Oletatakse, et lühendamine võib muuta kõne neutraalsemaks, kuna tuleb järgida kirjakeele reegleid. Olgugi, et tõlkijal on sellised piirangud, ei tohi originaaldialoog kaotada oma tähendust. Vastupidiselt dubleerimisele jääb subtitreerimisest tingitud lühendamise tagajärjel tekkinud kao korral vaatajale siiski mulje, et informatsioon on terviklikult üle kantud, kuna originaalhääled on alles (Gomila 2009: 32).

1.3.2. Dubleerimise ja subtitreerimise eelised ja puudused

Järgnev nimekiri võtab lühidalt kokku nii dubleerimise kui ka subtitreerimise plussid ja miinused. Nimekiri tugineb Adachi Reito (2012: 20–21) raamatust toodud punktidele.

Subtiitrite eelised:

- * Publik saab informatsiooni originaalhelidest, kuna neid ei kaotata.
- * Subtitreerimine on odavam ja nõuab vähem aega. Eksisteerivad ka tasuta programmid, millega saab luua subtiitreid.
- * Subtiitritel on positiivne mõju lugemis- ja kirjutamisoskusele.
- * Subtiitrid on hea variant inimestele, kellel on kuulmisega probleeme.
- * Subtiitreid on võimalik näidata mitmes keeles samaaegselt.

Subtiitrite puudused:

- * Subtiitrite dialoog on lühendatud versioon algsest. See tähendab, et antakse edasi vähem informatsiooni, kuna subtiitritel on tähemärkide piirang.
- * Publik peab osutama palju tähelepanu subtiitrite lugemisele.
- * Subtiitrid peidavad mingi osa pildist.
- * Subtiitrid pole lahendus inimestele, kes ei oska lugeda.
- * Subtiitrid ei suuda edastada kõnekeele eripärasid.

Dubleerimise eelised:

- * Publik saab keskenduda pildile.
- * Dubleerimine on hea lahendus inimestele, kellel on nägemisega probleeme või kes on pimedad.
- * Dubleerimine on hea inimestele, kes ei oska lugeda (nt lapsed).
- * Dublaaž annab edasi rohkem informatsiooni kui subtiitritega versioon.
- * Mõni dublaaž võib jätta mulje, nagu oleks tegemist algversiooniga, mitte tõlkega.

Dubleerimise puudused:

- * Dupleerimine on väga kallis ja nõuab palju aega ja ressursse. Väidetavalt on dublaaži valmistamine 15 korda kallim kui subtitreerimine.
- * Dupleerimine pole hea variant inimestele, kellel on kuulmisega probleeme.

Sarnaselt dupleerimisele on ka subtitreerimisel kindlad piirangud. Esiteks on olemas ruumilised piirangud, mille põhjal mahutatakse subtiitrid ekraanile, ja ajalised piirangud, mille põhjal määratakse, kui kaua peavad subtiitrid ekraanil püsima. Nii subtitreerimisel kui ka dupleerimisel on omad plussid ja miinused. Kõige suurem miinus subtiitrite puhul on kindlasti see, et publik peab osutama suurt tähelepanu nende lugemisele, mistõttu on keerulisem jälgida kõike ekraanil toimuvat. Seevastu on dublaaži suurimaks miinuseks jälle asjaolu, et dupleerimine on väga kulukas protsess ja nõuab valmistamiseks väga palju inimesi. Dupleerimine on pigem kasulik suurtemates riikides, kus nõudlus filmide dublaažide järgi on suurem.

1.4. Dupleerimise etapid

Järgnevalt kirjeldatakse, kuidas käib animede dublaaži valmistamise protsess – alates vajalikest ettevalmistustest kuni dublaaži kokkupanekuni.

1.4.1. Dublaaži ettevalmistused

Meyer-Dinkgräfe (2005) ja Schmitt (1999: 264) kirjeldavad, et kogu protsess algab ühe telestuudioga, kes omab vastava saate õigusi ja soovib tellida dupleeritud versiooni oma saatest. Filmi koopia saadetakse järgmisele stuudiole, kes hakkab filmist dublaaži tegema. Juba sel momendil võib dupleerimisstuudio mõelda näitlejatele, kes võiks mängida vastavat rolli, kuid lõplik otsus jääb siiski omanikele. Samuti võidakse juba selles faasis teha ettepanekuid, et missugune võiks dublaaži dialoog välja näha. Näiteks võib klient avaldada soovi, et fraase, mis on seotud surma või vägivallaga, ei võetaks dublaaži üle (Meyer-Dinkgräfe 2005).

Nimekiri materjalidest, mida dubleerimisstuudio saab kasutada (vrd Whitman-Linsen 1992: 60):

- 1) koopia originaalfilmist (originaaldialoogi, -muusika ja -heliefektidega);
- 2) dialoogiraamat, kus on kirjeldatud stseenid, kaadrid ja vaatepunktid;
- 3) helilindid, milles on filmi muusika, heliefektid v.a näitlejate dialoog;
- 4) tummkoopia filmist, milles puuduvad muusika ja heliefektid.

Kui vajalikud läbirääkimised on peetud, tellitakse originaalteksti mustandtõlge või toortõlge (vrd saksa keele *Rohübersetzung* ja inglise keele *raw translation*) (filmsound.org 2005). Mustandtõlge on oluline, kuna see on aluseks kogu edaspidisele tööle. Mustandi tõlkija loob algtekstist täpse tõlke. Kõik, mida tekstis öeldakse, tuleb võimalikult täpselt edasi anda. Mustandtõlge ei ole kooskõlas suuliigutustega, kuna mustandi tõlkija ei pea lähtuma suuliigutustest. Veel paarkümmend aastat tagasi olid mustandtõlkija ainsateks töömaterjalideks filmi kirjalikud dialoogid (vrd Herbst 1994: 16). See tähendab, et muu filmimaterjal ei olnud talle kättesaadav. Olukorra tegi keerulisemaks asjaolu, et need materjalid ei pruukinud olla filmi lõplikust versioonist. Seetõttu oli mustandi tõlkijatel halvem seis, kuna võisid tekkida olukorrad, kus tõlge ei kattunud originaalfilmi lõppvariandiga. Alles möödunud sajandi lõpus hakati tõlkijatele kaasa andma ka filmi ennast (Schmitt 1994: 264).

Kui mustandtõlge on valmis, läheb see edasi sünkroonrežissöörile (vrd Schmitt 1999: 265). Film jaotatakse lühikesteks segmentideks (*dubbing units*). Sünkroonrežissööri töö pole kerge, kuna tema töötab mustandtõlkest välja uue tõlke, mis peab olema vastavuses suuliigutuste, miimika ja žestidega. Schmitt (*ibid.*) ütleb selle kohta, et "ta kirjutab teksti huultele". Sünkroonrežissöör vastutab tõlkes ka kultuurispetsiifika eest. Tema puhul on enamasti tegemist isikuga, kellel on väga hea keeleoskus, kuid ta ei ole elukutseline tõlkija või isik, kes on saanud tõlkija koolitust.

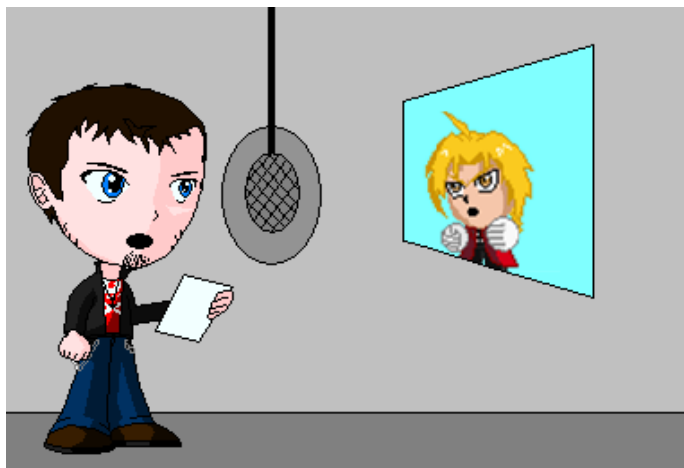
1.4.2. Dubleerimisprotsess

Anime dublaažide salvestamine toimub hoopiski teisiti, kui paljud inimesed arvavad. Erinevalt näitlemisest filmides ja teatris, ei mängi häälnäitlejad oma rolle üheaegselt. Iga häälnäitleja salvestab oma rolli üksinda pisikeses pimedas ruumis, kus on ekraan, millel

jookseb dubleeritav film, ja mikrofoni. See tähendab, et näiteks kui toimub dialoog kahe tegelase vahel, siis vastavate tegelaste näitlejad ei salvesta oma kõnet samal ajal (vrd Reesman 2005). Nagu eelnevalt mainitud, peab näitleja salvestuse ajal näitlema ja samal ajal jälgima, et kõne oleks kohandatud suuliigutustega. Stsenariumi näeb näitleja alles salvestamise käigus. Põhjusteks on rahaline kokkuvõtte ja konfidentsiaalsus. Näitlejat suunatakse ja juhendatakse kohapeal. Muutusi tõlkes võib tulla ka keset salvestamist, sest selle protsessi käigus on reaalselt näha, kui palju sobib tõlge kokku huulte või kontekstiga. (Meyer-Dinkgräfe 2005) Eelneva illustreerimiseks üks näide:

USA häälnäitleja Vic Mignogna mängis animeseria "Fullmetal Panic" tegelast nimega Kurz Weber. Anime originaalversioonis kasutas see tegelane väga palju vulgaarseid sõnu. Kui Vic Mignogna rolli määrati, avaldas ta soovi, et võiks vähendada tegelase vandumist. Omanike poolt saadi roheline tuli ja ingliskeelses dublaažis kasutabki Kurz Weber vähem vandesõnu kui jaapanikeelses versioonis (YouTube 2011).

Tavaliselt häälnäitlejad seisavad, kui nad oma dialoogi salvestavad (vt joonist 1). Salvestamise käigus jälgitakse, kas näitleja alustas ja lõpetas lugemist õigetel momentidel. Samuti jälgitakse, et näitleja hääldaks kõik sõnad õigesti. Juhtimispuldis salvestab heliinsener igat võtet ja annab režissöörile vihjeid helikvaliteedi ja samuti kordusvõtete tegemise vajaduse kohta, kui võtte salvestamise käigus tekkis probleeme. Väidetavalt tehti kunagi 80 võtet päevas, kui tegemist oli eduka salvestamise päevaga. Tänapäeval on tehnika juba tunduvalt parem ja vähemalt 220 võtet päevas peetakse normiks (ehk produktiivsus on peaaegu kolm korda suurem). See tähendab, et film peab ideaalis olema dubleeritud umbes viie päeva jooksul. Kuid kuna animede korral on üldjuhul tegemist seeriatega ja nende dubleerimine toimub ühe näitleja kaupa, siis saab üks ca 30-minutiline anime jagu valmis umbes 2–3 päevaga (Reesman 2005). Animeseeriade pikkus on tavaliselt 26 jagu, kuid see võib tohutult varieeruda. Näitleja loeb ühe võtte lauset üks kuni kaks korda, katsetades erinevaid intonatsioone. Erinevate katsete hulgast valitakse sobiv variant, lähtudes kõlast või sobivusest originaalversiooniga. Võib olla ka olukordi, kus kliendi esindajad on salvestamise juures ja nemad otsustavad, kuidas on nende arvates kõige parem (Meyer-Dinkgräfe 2005).



Joonis 1 Dialoogi salvestamine

1.4.3. Töötlemisprotsess

Kui kogu dialoog on salvestatud, siis miksitakse filmi või seeria helid, muusika ja dialoog üheks heliribaks. Taaskord oli varasemal ajal see töö palju keerulisem ja mahukam, kuna tehnika polnud veel nii arenenud, kuid tänapäeval toimub kogu töötlemine digitaalselt. (Meyer-Dinkgräfe 2005)

1.5. Tõlkeproblematika

Selles alapeatükis on käsitletud võimalikke tõlkeprobleeme, mis võivad dubleerimise käigus esile kerkida. Autor jaotab probleemid kahte gruppi:

- 1) kultuurispetsiifilised tõlkeprobleemid;
- 2) keelespetsiifilised tõlkeprobleemid.

1.5.1. Kultuurispetsiifilised tõlkeprobleemid

Kui Saksamaa ja USA kultuur on veel võrdlemisi sarnased, siis Jaapani kultuur erineb mõlemast tohutul määral. Seetõttu võib animede dubleerimisel esineda erinevaid kultuurispetsiifilisi tõlkeprobleeme. Autor kirjeldas oma bakalaureusetöös (Silm 2013: 17), et tihti peale on animedes erinevaid religioosseid sümboleid, dialooge või konnotatsioone, mis

sihtkultuuris võivad olla n-ö "halva maiguga" või isegi keelatud. Konnotatsioonide all on mõeldud selliseid tähendusvarjundeid, mis on seotud näiteks stereotüüpidega või mida peetakse rassistlikeks. Sellised aspektid kas muudetakse dublaažis ära või jäetakse tsenseerimise käigus täielikult välja.

Väga selgeid märke tsensuurist leidub animeseeria "Fullmetal Alchemist" saksakeelsest dublaažist. Antud seerias esineb tegelane, kes oli ühe sealse väljamõeldud riigi (Amestris) juht ja tema tiitli nimetus oli jaapani keeles *Daisōtō*, mis saksa keeles on otsetõlkes *Führer*. USA kasutas oma dublaažis saksakeelset nimetust, kuid kirja pilti *Fuhrer*. Üks võimalik põhjus, miks USA dublaažis kasutatakse sõna *Fuhrer* on see, et Amestris on loodud Esimese ja Teise maailmasõja vahelise perioodi Euroopa näitel. Saksamaa dublaažis asendati tiitel ajaloolistel põhjustel sõnaga *Generalfeldmarschall*.

Nagu eelnevalt mainitud, võivad muudatused tuleneda ka erinevate sümbolite või konnotatsioonide tõttu. Järgmine näide pärineb animeseeriast "Pokémon" ja on pigem piltlik modifikatsioon. Nimelt esineb selles seerias olend nimega Jynx (vt joonist 2).



Joonis 2 Enne ja pärast tsensuuri (Wikipedia 2016)

Jynxi välimus on tekitanud palju skandaali, kuna tema nägu meenutab nähtust, mida inglise keeles nimetatakse *blackface*'iks (vt joonist 3). Merriam-Websteri sõnastiku kohaselt on tegemist teatrimeigiga, mida tehti näitlejatele, kes mängisid mustanahalist tegelast.



Joonis 3 (Wikipedia 2016)

Kultuurispetsiifiliste aspektide modifitseerimine ei ole alati seotud stereotüüpide või rassismiga. Näiteks tehakse dubleerimisel muudatusi seetõttu, et mingi kultuuriline aspekt ei pruugi olla sihtgrupile arusaadav. Taaskord on animeseerias "Pokémon" üks huvitav muudatus, mis on seotud toiduga. Nimelt on originaalversioonis mitmeid kohti, kus tegelased söövad riisipalle (*onigiri*), aga kuna lääne kultuuris on see roog küllaltki tundmatu, siis asendati need dubleeritud versioonis võileibade, sõõrikute ja muu taolisega (vt joonist 4). Samas esines ka momente, kus riisipallid olid dialoogis küll tõlgitud millekski muuks, kuid pildil olid nad ikkagi riisipallid.



Joonis 4 Originaalversioon vasakul ja USA dublaaž paremal
("Pokémon Advanced Generation" 118. jagu)

USA animeaustajate jaoks on kurikuulus ettevõtte 4Licensing Corporation (eelnevalt 4Kids Entertainment), kes on tsenseerinud väga mitmeid animeid (sh "Pokémon") ja neid seeläbi võrreldes originaalmaterjaliga drastiliselt muutnud. Daniels (2008: 709) kirjeldab juhtumit, kui 2004. aastal sai 4Kidz Entertainment õigused väga populaarse animeseeria "One Piece"

dubleerimiseks. Juba sellel ajal oli Ameerika Ühendriikides "One Piece" küllaltki märkimisväärse populaarsusega ja paljud fännid reageerisid küllaltki negatiivselt uudisele, et just 4Kids hakkab dublaaži valmistama. Fännid teadsid, et see ettevõtte muudab selle armastatud seeria täiesti teistsuguseks ja tunduvalt halvemaks kui algne jaapanikeelne versioon.

Fännidel oli selle ettevõtte suhtes õigus. Kui 4Kids avalikustas enda dublaaži seeriast "One Piece", oli sellega tehtud palju muudatusi. 4Kidsi eesmärk oli valmistada dublaaž lääne kultuuri lastele. Kõik viited Jaapani kultuurile, nagu näiteks jaapanlastele omane kirjutamisviis, eemaldati seeriast täielikult. Samuti eemaldati sealt veri ja haavad. Relvad muudeti laste mängupüstolite sarnaseks, sigaretid muudeti pulgakommideks. Selles seerias eksisteerib mitmeid tegelasi, kes originaalversioonis suitsetavad. 4Kidsi versioonis nad lutsutavad pulgakomme. (vrd Daniels 2008: 710)

Kõige kriitilisem muutus, mida 4Kids tegi, oli jagude või isegi tervete suurte peatükkide vahelejätmine (Daniels 2008: 710–711). Danielsi sõnul sulandas 4Kids tihti mitu jagu üheks. Loomulikult ei olnud seeria austajad sellise dublaažiga rahul ja ettevõtte nägi, et dublaaži edu oli väga väike. 4Kids lõpetas seeria dubleerimise pärast 104. jagu.

Daniels (2008: 715) toob esile ühe huvitava probleemi, et kui lähtuda filmi autori isiklikest õigustest, on tal õigus suhelda publikuga oma töö kaudu. Sealjuures väidab Daniels, et autoril on õigus kaitsta teose sõnumi terviklikkust. Kui rääkida taaskord 4Kidsi tsensuurist, mille käigus kaotati Jaapani kultuurile omased tunnused, võib öelda, et autori sõnum ei ole terviklikult edastatud. Sedasi võivad kaduda näiteks tegelaskujudele omased tunnused või autori sõnum, mis kirjeldab tema loomust või maailmavaadet.

1.5.2. Keelespetsiifilised tõlkeprobleemid

Jaapani keel erineb inglise ja saksa keelest tohutult. Lisaks keeltevahelistele erinevustele on animeades suuliigutused kohandatud originaaldialoogiga. Mõlemad aspektid võivad tekitada omaette hulga tõlkeprobleeme. Seetõttu tuleb dublaaži valmistamisel kindlasti jälgida keelte eripärasid.

Näide 1 (Siegel 1996: 73):

a) *B. wa nani wo shimashita ka.*

B. WA was WO machen (PAST) QUE

b) *Hon wo yonda.*

Buch WO lesen (PAST).

Elemendid WA ja WO on jaapani keelele omased partiklid, mis asuvad sõnade taga ja nad näitavad lauses sõnade omavahelist suhet. Näites 1 käib partikkel *wo* kokku lause sihitise *nani* (mida) ja verbi *shimasu* (tegema) mineviku vormiga. Partikkel *wa* on alati selle sõna taga, mis on antud lause teemaks (mitte alus). Näites 1 on teemaks B. Kui Siegeli näidet inglise, saksa ja eesti keelde ümber tõlkida, näeb dialoog välja järgmiselt (vrd Siegel 1996: 73):

ET	EN	DE
a) Mida B tegi?	a) <i>What did B do?</i>	a) <i>Was hat B getan?</i>
b) Luges raamatut	b) <i>Read a book.</i>	b) <i>Ein Buch gelesen.</i>

Kui vaadata tõlget sünkroonrežissööri pilgu läbi, võib öelda, et dialoog on pikkuse suhtes küllaltki hästi tõlgitud. Seevastu näites 2 tõlgitud dialoogis, tekiks pikkusega probleeme.

Näide 2 (Siegel 1996: 73)

a) *dare ga hon wo yonda no.*

b) *B. ga yonda.*

a) *Wer hat das Buch gelesen?*

b) *B.*

Näite 2 eestikeelne tõlge kõlaks järgmiselt:

- a) Kes luges raamatut?
- b) B luges.

Sünkroonrežissöör peaks Siegeli tõlke juures tegema muudatusi, et see klapiks suuliigutustega. Kuna tõlkija on tõlkinud vastuse lühemalt, kui see oli algdialoogis, peab sünkroonrežissöör lauset kohandama. Näiteks *B hat es gelesen*, oleks üks võimalikest lahendustest.

1.5.3. Nimed ja nimetused

Kõik nimed, näiteks tegelaste nimed ja mis tahes nimetused on animede dubleerimisel üks probleemiallikas. Nendega seotud tõlkeprobleemid võivad olla nii kultuurispetsiifilised kui ka keelespetsiifilised. Kuna jaapanlastel on väga omapärased nimed, siis väga tihti läänestatakse või lihtsustatakse dublaažides tegelaste nimesid.

Näiteks animeseerias "Detective Conan" on peategelased, kelle nimed on Kudo Shinichi, Mōri Ran ja Mōri Kogoro (jaapani keeles öeldakse perekonnanimi enne). USA dublaažis on nende nimed muudetud vastavalt Jimmy Kudo, Rachel Moore ja Richard Moore. Samas saksakeelses dublaažis säilitati nende jaapanipärased nimed.

Seevastu on animeseerias "Digimon Adventure" peategelaste nimed ainult osaliselt muudetud, kuid on siiski aru saada, et nad on Jaapani päritolu. Allpool on nimetatud neli kaheksast peategelasest.

JP	EN	DE
Yagami Taichi (八神 太一)	Tai Kamiya	Tai Kamiya
Yagami Hikari (八神 ヒカリ)	Kari Kamiya	Hikari Kamiya
Ishida Yamato (石田 ヤマト)	Matt Ishida	Matt Ishida
Kōshirō Izumi (泉 光子郎)	Izzy Izumi	Izzy Izumi

Kuna tegemist on pigem lastele suunatud animega, siis dublaažides lihtsustati peategelaste nimesid. Samas perekonnanime Yagami muutmise Kamiyaks ei ole piisav muutus, et seda saaks lugeda lihtsustatuks. Perekonnanime silpide kohad lihtsalt vahetati, kuid jaapanikeelne kirja pilt püsiks põhimõtteliselt ikkagi sama, ainult et kanji märkide järjekord oleks samuti vahetatud. Kanjide kirjutamisviis, mis algselt pärineb Hiinast, on üks kolmest Jaapanis kasutatavast kirjutamissüsteemist (hiragana ja katakana kõrval). Originaalversiooni Yagami (八 – *yatsu* ehk kaheksa + 神 – *kami* ehk jumal või jumalus = 八神) vahetub Kamiyaga (神八).

Seevastu animeseerias "Death Note" (põhineb samanimelisel mangaseerial), kus peategelase nimi on originaalversioonis Yagami Raito (夜神月) ja dublaažides Light Yagami, on hoopiski muudetud eesnime, kuid mitte perekonnanime. Siin on oluline tähele panna, et "Death Note" ei ole enam suunatud lastele, vaid juba vanemale vaatajaskonnale (Common Sense Media kohaselt). Samuti on näha, et perekonnanime Yagami kirjutatakse selle tegelase korral teistsuguse kanjiga, nimelt on *Ya* osa nimest kirjutatud märgiga 夜 (*yoru*), mis tähendab ööd või õhtut. Tegelase eesnime Raito korral oleks justkui tegemist ingliskeelse laensõnaga sõnast *light* (valgus), kuid Jisho sõnastiku kohaselt on tegemist täiesti jaapanikeelse sõnaga. Kui oleks tegemist laensõnaga, kirjutataks Raito katakana kirja stiilis, mida kasutatakse võõrsõnade, välismaiste kohtade, nimede jms korral. Selle seeria peategelase nimi on aga kirjutatud kanjiga 月 (*getsu* ehk kuu).

Kui võrrelda kahe animeseeria jaapanikeelseid nimesid Yagami Raito (夜神月) ja Yagami Hikari (八神ヒカリ), oleks neil teoreetiliselt samad nimed, kuna sõna *hikari* (光 – valguse kanji) võib jaapani keeles samuti tähendada valgust. Tegelikult ei ole asi nii lihtne ja sellel on mitu põhjust. Kõigepealt võivad mõlema tegelase nimed tähendada küll valgust, kuid nad on siiski kaks eri sõna, mis on täiesti erineva kirja pildiga. Seetõttu on nendel nimedel ka erinev tähendusvarjund. Raito nimi oli kanjis ja Hikari nimi on katakanas, kuid mitte eelnevalt esile toodud valguse kanjis (光). Mõlema nimed tähistavad tegelikult küll valgust, kuid kummagi tegelase nime kirja pilt peegeldab vastava tegelase iseloomu või rolli omas vastavas seerias. Dublaažid ei ole nime muutmistega neid tähendusi arvesse võtnud.

Hikari roll seerias "Digimon Adventure" oli, et tema oli kaheksas väljavalitud laps ja kaheksas peategelane. Sellest tulenebki tema perekonnanimes number kaheksa kanji 八. Hikari nimi tuleneb asjaolust, et igal väljavalitud lapsel oli kindel sümbol, mida ta esindas. Hikari sümboliks oli valgus, tema vanemal vennal Taichil (太一) oli julgus jne. Taichi oli väljavalitud laste hulgast juht ja see kajastub ka tema nimes, kuna tema eesnime teine kanji (一) tähendab number ühte.

Yagami Raito (Light Yagami) korral on tegemist süngema tähendusvarjundiga. Selleks, et täpsemalt aru saada, miks tema nimi on teistmoodi kirjutatud, tuleb eelkõige rääkida, mida animeseeria "Death Note" endast kujutab.

Geeniusest kooliõpilane ja igati eeskujulik Light Yagami, kelle jaoks tundub kogu maailm igav, leiab üks päev maast märkmiku, kuhu on peale kirjutatud "Death Note" (surmamärkmik). See märkmik suudab tappa ükskõik kelle, kui kirjutada sinna kellegi nimi ja kui kirjutaja teab, milline on vastava isiku nägu. Samal päeval, kui ta koju jõuab, näeb ta enda toas *Shinigami*'t (surmajumalat) nimega Ryuk, kes meelega kukutas oma märkmiku inimeste maailma, et keegi selle leiaks ja seda kasutama hakkaks. Ryuk elas enda maailmas samuti igavuses nagu Lightki. Ta lootis leida inimeste maailmast kedagi, kes teda lõbustaks. Light hakkab märkmiku kasutama, et eemaldada maailmast kõik kurjategijad ja hakata maailma uueks "jumalaks", kes tagaks maailmas uue ja kuritegevusest korra. Mida aeg edasi, seda rohkem hakkab märkmiku vägi Lighti iseloomu muutma ja samm-sammult ta hakkab langema.

Yagami Lighti võib mingil määral võrrelda John Miltoni teose "Paradise lost" Luciferiga, kelle nimi tähendab valgusetoojat (vrd Icke 2014: 105). Lucifer oli algselt kõrge astme ingel, kes hakkas "Jumala" vastu mässama. Lõpuks Lucifer ja tema pooldajad langesid oma pattude tõttu ja Luciferist sai "Saatan". Lighti korral on tegemist sarnase motiiviga. Talle ei meeldi maailma hetkene kord ja püüab seda muuta, kuid selle käigus ta langeb. Kõiki neid motiive saab välja lugeda tema nime kirja- ja pildist, mis kirjutati järgmisel kujul: 夜神月 (perekonnanimes "öö" + "jumal" ja eesnimes "kuu"). Ta eesnimi sümboliseeriks õist valgust, mis peegeldub Kuult, või Lighti soovi tuua maailmsse uus kord. Perekonnanime *kami* osa võib sümboliseerida tema soovi saada maailma uueks jumalaks ja *yoru* osa, kuidas ta

langeb pimeduse poole. Veel üks tõlgenduse võimalus oleks, et ta nimi tähendab jumalat, kes toob öisesse pimedusse valguse (nagu valgusetooja Lucifer).

Veel üheks põhjuseks, miks Hikari ja Raito nimed nii erinevalt kirjutatakse on see, et Jaapanis saavad lapsevanemad ise otsustada, kuidas kellegi nime kirjutatakse (Miyano¹ 2016). Nagu eelnevalt mainitud Hikari nimi oleks võinud ka Raito olla kirjutatud valguse kanjiga (光), kuid on hoopiski kirjutatud katakana kirjastiilis. Raito nimi, mis on välimuselt nagu laensõna, on hoopiski kirjutatud kanjiga, kuid mitte valguse kanjiga, vaid hoopiski kuu (月) omaga.

Kuna väga suur osa animesdest kuulub fantaasia žanri alla, siis on tihti tegemist igasuguste loitsude, rünnakute jms nimetustega, mida tegelased seeriates ka välja ütlevad. Näiteks animeseeria "Fairy Tail" peategelasel Natsul, kes on tulemaag, on oma kõige tugevamal loitsul vägagi keeruline ja pikk nimi.

JP	EN
<i>Metsuryū Ōgi Shiranui Gata Guren Hōō Ken</i>	<i>Dragon Slayer Secret Art: Hidden Fire Form. Flame Lotus Phoenix Sword.</i>

Probleemseks kohaks on *Guren Hōō Ken*, mis on dublaažis tõlgitud fraasiks *Flame Lotus Phoenix Sword*. Sõna *guren* ei tähenda Jisho jaapani-inglise sõnastiku kohaselt tuld ega leeki, vaid hoopiski karminpunast vesiroosi. Samas võib tõlget pidada õigeks, kuna tegemist tuleloitsuga ja otsetõlge ei kõlaks loogiline.

¹ Suuline vestlus jaapani keele õpetaja Eri Miyanoga 06.04.2016.

2. Animeseeriade "Naruto" ja "Naruto Shippuden" dublaažide analüüs

Magistritöö analüüsi osa hõlmab animeseeriade "Naruto" ja "Naruto Shippuden" Ameerika ingliskeelse ja saksakeelse dublaaži tõlkevalikute analüüsi. Peamiselt on fookuses lahinguga seotud dialoogid ja elemendid. Eesmärgiks on uurida ja kommenteerida, kas dublaažides tehtud tõlkevalikud on kultuuriliselt või keeleliselt ekvivalentsed, kas nad vastavad "Naruto" autori kavatsustele. Eitava tulemuse korral pakutakse välja uusi lahendusi. Samuti on eesmärgiks anda näpunäiteid dublaažide valmistamise meeskonnale, et millistest vigadest võiks edaspidi hoiduda. Magistritöö analüüsi osa jaguneb kolmeks alapeatükiks.

Esimene alapeatükk tutvustab lühidalt Naruto-maailma olulisemaid motiive, mis on relevantssed "Naruto" dublaažide analüüsil. Teine alapeatükk käsitleb Naruto-maailma võitlusvõtete ehk *jutsu*'de nimetuste tõlkimismustreid ja motiive, mis peituvad *jutsu*'de nimedes. Kolmandas alapeatükis analüüsitakse kolme animeseeriast välja valitud dialoogilõigu dubleeritud versioone.

2.1. Naruto-maailm

Käesoleva peatüki eesmärgiks on tutvustada lühidalt animeseeria "Naruto" maailma ja selles esinevaid motiive, mis on vajalikud dublaažide analüüsi osas. Alapeatükk kirjeldab "Naruto" maailmajaotust, mis on *jutsu* ja mis on käemärgid ning tutvustab tegelasi, kelle dialoogidele ja motiividele keskendutakse töö analüüsi alapeatükis.

2.1.1. Naruto-maailma geograafia

Animeseeriade tegevus toimub väljamõeldud maailmas, kus kõiki riike valitsevad feodaalisandid (jaapani keeles *daimyō*). Oma militaarväge kaudu hoiavad need feodaalriigid omavahel tasakaalu. Viis kõige võimsamat riiki (vt joonist 5) on Tsuchi no Kuni (Maariik), Kaminari no kuni (Äikeseriik), Mizu no kuni (Veeriik), Kaze no kuni (Tuuleriik) ja Hi no kuni (Tuleriik). Nendel viiel riigil valitseb feodaalisanda kõrval veel *kage*-tiitliga (*kage* tähendab varju) isik, kes tegutseb riigis sellises külas, kus treenitakse *ninja*'sid. Näiteks Tuleriigi *ninja*'de küla on Konohagakure (otsetõlkes "puulehtedesse peidetud küla"). *Ninja*'d

on viie suurima riigi peamine militaarvärgi. *Kage* tiitli kandja ei oma ainult poliitilist võimu, vaid ta on tavaliselt oma riigis kõige tugevam *ninja*. Iga *kage* tiitli nimes sisaldub samuti vastava riigi element, näiteks Tuleriigi *kage*'t kutsutakse *hokage*'ks (otsetõlkes tulevari).



Joonis 5 Maailmakaart (nimed töö autori poolt) (Narutopedia 2016)

2.1.2. Elemendid ja *jutsu*'d

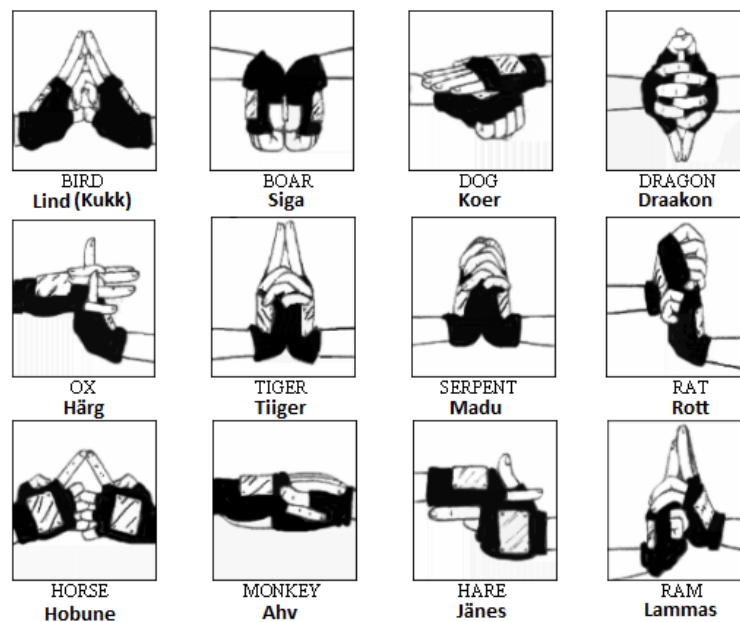
Naruto-maailmas eksisteerib tšakra, mida kõik *ninja*'d kasutavad oma igapäeva elus ja lahingus. Tšakra on vajalik, et ninjad saaksid kasutada *jutsu*'sid (ehk võitlusvõtteid). Osad *jutsu*'d sarnanevad tavalise käsivõitlusega, kuid eksisteerib ka *jutsu*'sid, mis pigem sarnanevad loitsudega. Samuti jaguneb tšakra elementideks ja sellest lähtuvalt saab vastava tšakraga inimene kasutada vastava elemendi *jutsu*'sid (vt joonist 6). On olemas ka *jutsu*'sid, mis ei nõua kindlat elementi.



Joonis 6 Viis elemenditšakrat (Narutopedia 2016)

Alustades ülevalt ja liikudes päripäeva on olemas järgmised elemenditsakrad: tuli, tuul, äike, maa ja vesi. Nende tsakrate alusel esindavad Naruto-maailma viis suurimat riiki endale vastavat elementi. Näiteks tuleriigi *ninja*'d on väga osavad tule-jutsu'de kasutajad, kuid igas riigis eksisteerib iga elemendi kasutajaid. Näiteks peategelane Naruto on pärit Tuleriigist ja tema elemendiks on tuul. Igal isikul on tugev side kindla elemendiga, kuid nad ei ole piiratud ainult ühele elemendiga. Eliit-ninja'd suudavad tavaliselt kasutada vähemalt kahte elementi. Kui suudetakse kasutada rohkem kui kahte elementi, on Naruto-maailmas üldjuhul tegemist mingisuguse geneetilise mutatsiooniga, mis eksisteerib ainult spetsiifilistes klannides.

Nagu ülalpool mainitud, meenutavad paljud *jutsu*'d loitse. Kui loitsud käivituvad läbi sõnade, siis suurem osa *jutsu*'sid kasutab käemärke. Käemärke on kokku 12 ja need põhinevad Hiina astroloogia 12 loomamärgil (vt joonist 7).



Joonis 7 Käemärgid

2.1.3. Tegelased

Käesolev alapunkt tutvustab lühidalt seeria põhitegelasi, kelle dialooge ja *jutsu*'sid hakatakse töös lähemalt analüüsima.

Naruto Uzumaki (うずまきナルト) on animeseeriaste "Naruto" ja "Naruto Shippuden" peategelane (vt joonist 8). Seeria alguses on Naruto 12-aastane värskelt *ninja*'de akadeemia lõpetanud algaja *ninja* ehk *genin*. Naruto on iseloomult väga tormakas ja hüperaktiivne. Ta on orb ja ei tea, kes ta vanemad on, kuna mõlemad on surnud. Tema unistus on saada hokage'ks. Seeria alguses puudub tal igasugunegi talent *ninja* oskuste suhtes. Seetõttu mõistab Naruto asjaolu, et mitte miski ei tule elus kergelt, vaid tuleb oma eesmärkide saavutamiseks näha vaeva. Mida aeg edasi, seda osavamaks muutub ka Naruto. Raske töö kaudu avaldub ka Narutol peidetud anne ja lõpuks suudab ka tema kasutada terve rida erinevaid *jutsu*'sid. Naruto põhielement on tuul.



Joonis 8 Naruto vanusevahemikes 12–13, 15–17 ja 27+ (Narutopedia)

Sasuke Uchiha (うちはサスケ) on seeria teine peategelane ja täielik vastand Narutole. Sasuke (vt joonist 9) on vaikne, väga vaoshoitud, sünge ja geeniaalne kõigis asjades, millega ta tegeleb. Sasuke oli üks parim *ninja*'de akadeemia lõpetajatest. Sasuke on viimane Uchihade klanni liige, kuid kogu klann v.a Sasuke tapeti. Uchihadel oli geneetiline mutatsioon, mis on ka Sasukel olemas ja mistõttu peeti Uchihade klanni üheks kõige tugevamaks *ninja*'de klanniks. Naruto peab Sasuket oma rivaaliks. Alguses ei võta Sasuke Narutot tõsiselt, kuid hiljem näeb ka tema Narutot rivaalina, kuna ta märkab Naruto järsku arengut. Sasuke põhielemendid on tuli ja äike, kuid mutatsiooni tõttu on ta võimeline kasutama kõiki elemente ja võib kopeerida peaaegu kõiki *jutsu*'sid.



Joonis 9 Sasuke vanusevahemikes 12–13, 16–17 ja 27+ (Narutopedia)

Sakura Haruno (春野 サクラ) on kolmas peategelane (vt joonist 10). Sakura korral on tegemist ka küllaltki intelligentse ja viisaka isikuga, kuid ta on väga temperamentne. Narutole meeldib Sakura, kuid Sakurale meeldib Sasuke. Seetõttu arvab Kakashi, kes on Naruto, Sakura ja Sasuke õpetaja, et Sakura on pigem huvitatud poistest, kui *ninja*-treeningust. Sakura kohta pole kunagi näidatud ega öeldud, mis on tema element, kuna ta ei kasuta elemendiga seotud *jutsu*'sid, vaid hoopis käsitsivõitlust ja meditsiiniga seotud *jutsu*'sid.



Joonis 10 Sakura vanusevahemikes 12–13, 15–17 ja 27+ (Narutopedia)

Kakashi Hatake (はたけ カカシ) on eliit-*ninja* ja Naruto, Sasuke ja Sakura õpetaja (*sensei*). Ta nägu on alati varjatud maskiga ja ainult mõned üksikud teavad, missugune ta välja näeb (vt joonist 11). Kakashi ei tundu iseloomult olevat väga motiveeritud. Ta näeb välja nagu oleks tal koguaeg igav. Iroonilisel kombel on ta Konohagakure üks kõige tugevam *ninja*, kes kannab tiitlit "kopeerija-*ninja*", kuna ta suudab ideaalselt kopeerida teiste *jutsu*'sid. Kakashi on üks vähestest *ninja*'dest, kes suudab kasutada kõiki elemente, kuid kõige rohkem kasutab ta äikese elementi.



Joonis 11 Kakashi (Narutopedia)

Nagato (長門) või Pain (vt joonist 12) on seeria üks olulisim vastane. Paini korral on tegemist isikuga, kellel on "jumalakompleks", kuna tal on Naruto-maailma üks võimsamaid mutatsioone, millega kaasneb terve hulk erinevaid võimeid. Kõik Paini võimed põhinevad hinduismi ja budismi samsara'l ehk taassünnirattal. Tema eesmärgiks on hävitada vana kord ja asendada see uue korraga. Pain võib oma mutatsiooni tõttu kasutada kõiki elemente ja praktiliselt igat *jutsu*'t.



Joonis 12 Pain ("Naruto Shippuden" 162. jagu)

Jiraiya (自来也) on rändav eremiit, kes kirjutab täiskasvanute romaane (vt joonist 13). Ta hobideks on naisi piiluda, kuid ta ise väidab, et piilumine aitab tal leida inspiratsiooni kirjutamiseks. Olgugi, et tegemist on seeria ühe humoorika tegelasega, on Jiraya tegelikult Naruto-maailma üks kõige tugevamatest ja intelligentsematest karakteritest. Jiraya on võimeline kasutama peaaegu kõiki elemente ja tema puhul ei ole tegemist mutatsiooniga. Jiraya on Naruto üks põhiõpetajatest.



Joonis 13 Jiraya ("Naruto" 53. jagu)

Eeltoodust nähtub, et selle animeseeria korral on tegemist küllaltki idamaise temaatikaga. Tegelaste nimed, asukohad, tiitlid on kõik jaapanipärased. Naruto-maailmas eksisteerib veel väga palju elemente, mida pole võimalik käesoleva töö raames hõlmata, kuid see lühike sissejuhatus peaks andma piisava ülevaate, mida hakatakse käesolevas töös edaspidi analüüsima.

2.2. *Jutsu*'de ja käemärkide tõlkimine

Jutsu'del on Naruto-maailmas väga oluline roll. Seetõttu esinevad *jutsu*'de nimed tegelaste dialoogides küllaltki sagedalt. Käesolev alapeatükk analüüsib *jutsu* nimede tõlkemustreid "Naruto" dubleeritud versioonides. Samuti analüüsitakse, kas *jutsu*'de tõlgitud nimed vastavad originaalversiooni nimedele. Peale selle pakutakse välja alternatiivseid tõlkeid *jutsu*'dele, mille vasted ei ole dublaažides kõige paremini õnnestunud. Viimasena käsitletakse veel lühidalt, kuidas tõlgitakse dublaažides käemärke, mis on suurema osa *jutsu*'de käivitamiseks vajalikud.

Jutsu'sid tõlgitakse üldjuhul kindlate mustrite järgi. Üks väga oluline punkt, mida *jutsu* nimede tõlkimisel tuleb jälgida, on et sõna *jutsu* mitte kunagi ei tõlgita, kuna tegemist on Naruto-maailmas igapäevase terminiga. Samuti võib julgelt oletada, et see sõna rõhutab tegelaste "ninjalikkust". Magistritöö autor on jaotanud *jutsu*'d nende tõlkemustrite kohaselt nelja gruppi:

- 1) *jutsu*'d, mille nimes esineb sõna *jutsu*;
- 2) *jutsu*'d, mis on täielikult tõlgitud;
- 3) *jutsu*'d, mille nimesid ei tõlgita;
- 4) *jutsu*'d, millel puudub kindel muster.

2.2.1. *Jutsu*'d, mille nimes esineb sõna *jutsu*

Suurem osa Naruto-maailma *jutsu*'dest kasutab sõna *jutsu* ka enda nimes. Sellisel juhul tõlgitakse võitlusvõtte nimi osaliselt, kuid sõna *jutsu* kunagi ei tõlgita. Allpool on käsitletud viite sellise tõlkemustriga *jutsu* nime.

(1) <i>Suiton: Suiryuudan no Jutsu</i> 水遁・水龍弾の術	<i>Water Style: Water Dragon Jutsu</i>	<i>Wasserversteck: Jutsu der Wasserdrachenbombe</i>
--	--	---

Tegemist on *jutsu*'ga, mis nõuab veekogu lähedust. Kui kasutaja aktiveerib selle, moodustub veekogu veest idamaise draakoni kujutis, mida kasutaja saab kontrollida (vt joonist 14).



Joonis 14 Kaks veedraakonit võitlevad ("Naruto" 5. jagu)

Mõlemad dublaažid on tõlkinud seda *jutsu*'t erinevalt. Kui jaapanikeelset nimetust otse tõlkida, siis näeks vaste välja järgmine: "vee vabastus: veedraakoni kuuli jutsu". Inglisekeelses dublaažis on *jutsu* nime lihtsustatud, kuid tegelikult annab tõlge täpselt edasi mõtte, mida see *jutsu* endast kujutab. *Water Style* näitab, et tegemist on vee elemendi võitlusvõtte ehk *jutsu*'ga. *Water Dragon* annab edasi, et tekib veedraakonilaadne kujutis. Seevastu on saksakeelne versioon teinud otsetõlke jaapanikeelse nime kanjidest. Kuna kanji 遁 võib tähendada vabastamist kui ka peitu põgenemist, siis seetõttu näeme, et fraasi *suiton* tõlgitakse kujul *Wasserversteck*. Samas, kui jaapanikeelne *suiryuudan* tähendas veedraakoni kuuli, siis saksa keeles on kuul tõlgitud pommiks. Inglisekeelse dublaaži *jutsu* nimi tundub praegusel juhul parem, kuna kõik *jutsu* omadused on tõlkes edasi antud ja nimi ei tundu kohmakas. Saksakeelse nime võiks tõlkida sarnaselt ingliskeelsele versioonile: *Wasserstil: Jutsu des Wasserdrachen*. Sedasi oleks tähenduses edasi antud *jutsu* omadused ja samuti ei ole nimi nii kohmakas.

(2) *Katon: Goukakyuu no*

Fire Style: Fireball Jutsu

Feuerversteck: Jutsu der

Jutsu

flammenden Feuerkugel

火遁・豪火球の術

Tegemist on tule elemendi *jutsu*'ga, kus kasutaja purskab suu kaudu välja suure tulekera, mis kokkupõrkel plahvatab (vt joonist 15).



Joonis 15 *Katon: Goukakyuu no Jutsu* ("Naruto Shippuden" 15. jagu)

Selle *jutsu* nime osad lähtuvad samast tõlkemustrist nagu näites 1, kuid seekord on tegemist vee elemendi asemel tule elemendiga (jaapani keeles *katon*). Oluline erinevus on selle *jutsu* nime põhiosas *goukakyuu*, mis tähendab suurt tulekera. Nii inglisis- kui ka saksakeelses dublaažis on nimest puudu sõna "suur". Inglisekeelses versioonis on nimi lihtsalt "tulekera jutsu", kuid saksakeelses dublaažis on nimi tõlgitud "leegitsev tulekera". Kui veedraakoni *jutsu* korral oli nime lihtsustamine veel põhjendatud, siis selle *jutsu* puhul ei ole sõna "suur" ärajätmine õige, kuna tegemist on tõepoolest küllaltki suure tulekeraga. Samuti ei muudaks mõlema dublaaži puhul sõna "suur" lisamine *jutsu* nime kohmakamaks. Tuginedes eelmise näite uutele *jutsu* nimedele, võiks olla uus ingliskeelne tõlge *Fire Style: Great/Massive Fireball Jutsu* ja saksakeelne tõlge *Feuerstil: Jutsu der massiven/gewaltigen Feuerkugel*.

(3) *Kuchiyose no Jutsu*

Summoning Jutsu

Jutsu des vertrauten Geistes

口寄せの術

Näites 3 toodud *jutsu* võimaldab kasutajal kutsuda appi looma või loomi, kellega on kasutaja teinud pakti (vt joonist 16). Näiteks on Naruto teinud pakti Myouboku mäe (asukoht Narutomaailmas) konnadega ja ta aeg-ajalt kutsub neid endale appi. Kutsutud loomade suurus võib erineda tohutult, isegi liigisiselt.



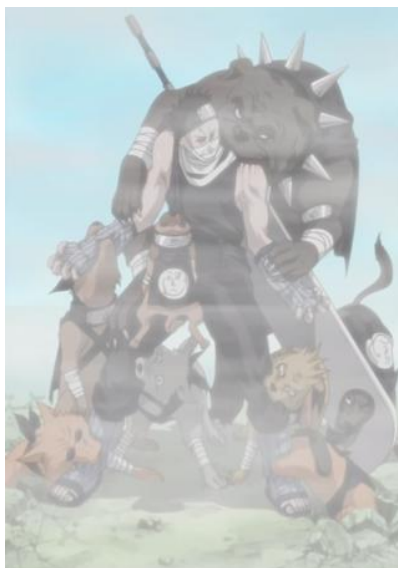
Joonis 16 Hiiglaslik madu Manda ja tema kutsuja ("Naruto" 95. jagu)

Kuchiyose tähendab Jisho sõnastiku kohaselt "vaimu kutsumine ja talle hääle andmine". Naruto-maailma kutsutud loomad ei ole vaimud, kuid neil on võime rääkida. Inglisekeelses dublaažis on taaskord lihtsustatud tõlge, nimelt "kutsumise *jutsu*", kuid siiski annab see edasi kõik vajaliku info. Saksakeelne tõlge lähtub siiski algmaterjalist ja on tõlkinud selle "usaldusväärse vaimu *jutsu*'ks", kuid on jätnud kutsumise nimest täielikult välja. Saksakeelne nimetus ei ütle, et tegemist oleks millegi kutsumisega. Nagu eelnevalt mainitud ei ole Naruto-maailma kontekstis nende loomade korral tegemist vaimudega. Samuti pole kõik kutsutavad loomad usaldusväärsed, kuna kõigil on täiesti erinev iseloom. Seetõttu pakub magistritöö autor sellele *jutsu*'le välja kaks võimalikku saksakeelset tõlget:

- a) *Jutsu der Beschwörung* või *Beschwörungs-Jutsu* – lihtsalt "kutsumise *jutsu*", nagu on tõlgitud ingliskeelseski;
- b) *Jutsu der Geistbeschwörung* – ehk "vaimukutsumise *jutsu*", kui lähtuda sõna *kuchiyose* otsesest tähendusest.

Näites 4 toodud *jutsu* on eelmise alternatiivne versioon, kuid see nõuab maa elementi. Kasutaja kutsub *ninken*'id (ninja-koerad), kes jälitavad ja ründavad sihtmärki maa alt (vt joonist 17).

(4) <i>Ninpou Kuchiyose:</i>	<i>Ninja Art Summoning: <u>Earth</u></i>	<i>Jutsu des vertrauten Geistes:</i>
<i><u>Doton</u>: Tsuiga no Jutsu</i>	<i><u>Style</u>: Fanged Pursuit Jutsu</i>	<i>Jutsu der jagenden Zähne</i>
忍法・土遁・追牙の術		



Joonis 17 *Ninken*'id sihtmärgi küljes ("Naruto" 17. jagu)

Jutsu nimi otsetõlkes oleks "*ninja*'de võitluskunst: maa vabastus: jahtivate kihvade *jutsu*". Mõlemad dublaažid on nime põhiosa *tsuiga* tõlkinud õigesti. Inglisekeelne versioon on küll tõlkinud selle "jahtivad kihvad" (tegija) asemel "kihvadega jahtimine" (tegevus), mis iseenesest annab tähenduse küllaltki täpselt edasi. Saksakeelne versioon on nime otse üle võtnud. Sellegipoolest on selle *jutsu* nime esimeses osas üks sisuline viga. Kui eelnevalt sai öeldud, et see *jutsu* nõuab maa elementi, siis saksakeelses nimes pole kajastatud, et tegemist oleks maa elemendi *jutsu*'ga. See on oluline, kuna kõik tegelased ei ole võimelised kasutama maa elementi. Käesoleva magistritöö autor pakub alternatiivina välja järgmise nime:

Ninjamethode: Beschwörung: Erdstil: Jutsu der jagenden Zähne – *Ninja*-meetod: kutsumine: maa element: jahtivate kihvade *jutsu*.

(5) *Kage Bunshin no Jutsu* *Shadow Clone Jutsu*

影分身の術

Jutsu der

Schattendoppelgänger

Otsetõlkes on *jutsu* nimi "*varjuteisiku jutsu*". See *jutsu* on üks vähestest, mis on mõlemas dublaažis hästi tõlgitud. Kasutaja tekitab endast identsed teisikud, kes suudavad iseseisvalt tegutseda. Teisikud eksisteerivad nii kaua, kuni neil energia otsa saab, siis nad kaovad.

Teisiku kõik läbielatud kogemused ja omandatud teadmised kanduvad *jutsu* lõppedes üle originaalile. Tegemist on Naruto signatuur-*jutsu*'ga (vt joonist 18).



Joonis 18 Naruto teisikutega ("Naruto" 60. jagu)

2.2.2. *Jutsu*'d, mis on täielikult tõlgitud

Sellist tüüpi *jutsu*'del ei ole originaalversiooni nimedes sõna *jutsu* ja seetõttu tõlgitakse nende nimed täielikult. Käesolevas alapunktis käsitletakse ainult Paini *jutsu*'sid, kuna selle tegelase taust ja võimed on omavahel väga olulisel määral seotud. Samuti esineb Paini *jutsu*'de tõlkimisega dublaažides kõige rohkem probleeme, kuna originaalnime võib väga mitmeti mõista.

Allpool toodud *jutsu*'sid saab kasutada ainult Pain, kuna need pärinevad tema unikaalsest silmade mutatsioonist nimega *Rinnegan* (vt joonis 19). Tänu nendele silmadele suudab Pain kasutada kõiki elemente ja võib kasutada kõiki olemasolevaid *jutsu*'sid.



Joonis 19 Rinnegan ("Naruto Shippuden" 81)

Rinnegan tähendab otsetõlkes *samsara*-silma, kuid dublaažides seda nime ei tõlgita. Paini võimed põhinevad budismi ja hinduismi taassünniratta astmete motiividel. Taassünnirattal (*samsara*) eksisteerib kuus astet, kuhu hing võib sündida:

- 1) deevade riik (jumalad);
- 2) asurate riik (kaded jumalad);
- 3) inimeste riik;
- 4) loomade riik;
- 5) näljaste vaimude riik;
- 6) põrgu riik.

Kõik Paini *jutsu*'d esindavad vastavat astet. Kuna "Naruto" animes avaldatakse ainult deevade riigil (*tendo*) põhinevad *jutsu*'de nimed, siis selles töös ei käsitleta teiste astmete *jutsu*'sid.

(6) <i>Shinra Tensei</i> 神羅天征	<i>Almighty Push</i>	<u><i>Jutsu</i></u> <i>der Druckwelle</i>
(7) <i>Banshō Ten'in</i> 万象天引	<i>Universal Pull</i>	<i>Universeller Magnet</i>

Shinra Tensei korral on kasutaja keskpunktiks ja tema ümber olevad objektid tõugatakse plahvatusliku jõuga eemale. *Jutsu* tugevust saab kasutaja ise valida. *Banshō Ten'in* on vastupidine eelmisele ehk kasutaja tõmbab objektid enda poole. See tähendab, et nende *jutsu*'de kasutaja käitub nagu magnet, kes võib objekte tõugata ja tõmmata (vt joonist 20).



Joonis 20 *Shinra Tensei* ("Naruto Shippuden" 163) ja *Banshō Ten'in* (159)

Need kaks *jutsu*'t käivad temaatiliselt kokku, nimelt on *Shinra Tensei* ja *Banshō Ten'in* tuletatud idioomist *Shinra Banshō* (森羅万象), mis otsetõlkes tähendab "kõik metsad ja 10

000 asja". Kuid Paini rünnakutes on *Shinra* ja *Banshō* kirjutatud teiste kanjidega – 神羅 ja 万象. Lähtudes Paini rünnakute kirja-pildist ja tema jumalikust temaatikast, võib öelda, et Paini rünnakute kombineeritud fraas *Shinra Banshō* (神羅万象) on homonüüm, mis peaks tähendama "kõik, mida haldab jumal". Sellest võib oletada, et *Naruto* autor Masashi Kishimoto on teinud Paini *jutsu*'dest sõnamängu.

Shinra Tensei eraldi tähendab otsetõlkes "kõikjaloleva jumala taevalik vallutus" ja *Banshō Ten'in* võib tähendada "kõige loodu jumalik/taevalik tõmme". Otsetõlgetest on näha, et selliseid väljendeid ei ole selliste tähenduste tõttu võimalik dublaažidesse üle võtta. Seetõttu on dublaažid tõlkinud need *jutsu*'d nende omaduste järgi.

Ingliskeelsed tõlked *Almighty Push* (kõikvõimas tõuge) ja *Universal Pull* (universaalne tõmme) on küll ülimalt lihtsustatud, kuid on head vasted nendele *jutsu*'dele. Esiteks juba seetõttu, et nad on pikkuselt umbes samad originaalnimedega. Teiseks on nimedes *jutsu*'de omadused edasi antud. Saksakeelsete nimede korral esineb siiski probleeme.

Saksakeelse dublaaži *Shinra Tensei* vaste *Jutsu der Druckwelle* (lööklaine *jutsu*) rikub eelkõige tõlkemustrit, kuna originaalnimes ega ingliskeelses dublaažis ei esine sõna *jutsu*. Samuti on sõna *Druckwelle* kasutamine sisuliselt vale, sest Paini *jutsu*'de korral ei ole tegemist lööklainetega. Tema *jutsu*'d sarnanevad pigem magnetismiga, kuna magnetitel on omadus objekte tõmmata ja tõugata. Seevastu on teine *Banshō Ten'in* tõlgitud mustripäraselt "universaalseks magnetiks". Kui lähtuda Paini võimetest, paistab magnet esmapilgul hea vaste, sest Paini võimed on tõepoolest sarnased magnetile. Kuna magnetitel on omadus ka objekte tõugata ja *Banshō Ten'in* suudab ainult objekte tõmmata, tuleks saksakeelset nime veidi täiendada. Käesoleva töö autor pakub *jutsu*'dele *Shinra Tensei* ja *Banshō Ten'in* välja järgmised saksakeelsed vasted:

Shinra Tensei:

a) *Allmächtiger Abstoß* (kõikvõimas tõuge) – otsetõlge ingliskeelsest nimetusest *Almighty Push*;

b) *Göttlicher Abstoß* (jumalik tõuge) – see tõlge tooks esile ka *jutsu* jumalaga seotud motiivid, mis esineb jaapanikeelses nimetuses *Shinra Tensei*;

c) *Magnetischer Abstoß* (magnetiline tõuge);

Banshō Ten'in:

a) *Allmächtige Anziehung* (kõikvõimas tõmme) – vastand *jutsu*'le *Allmächtiger Abstoß*;

b) *Göttliche Anziehung* (jumalik tõmme) – samamoodi tooks esile Painile omased jumalaga seotud motiivid;

c) *Magnetische Anziehung* (magnetiline tõmme) – parem vaste tõlkele *Universeller Magnet*, sest nimes eristatakse magnetilist tõmmet ja tõuget.

(8) *Chibaku Tensei*

Planetary Devastation

Jutsu der göttlichen

地爆天星

Druckwelle

Näites 8 on toodud Paini kõige võimsam *jutsu*. Kasutaja moodustab musta kera, millel on tohutu gravitatsioonijõud. Kera tõmbab kõik ümbritseva enda külge ja moodustab kuulaadse moodustise (vt joonist 21).



Joonis 21 *Chibaku Tensei* ("Naruto Shippuden" 167)

Chibaku Tensei (地 – maa, maapind; 爆 – plahvatama, purskuma; 天 – taevas; 星 – täht, taevakeha;) võib otsetõlkes tähendada "maast purskuv taevakeha". Sarnaselt eelmisele kahele *jutsu*'le ei ole ka *Chibaku Tensei* otse tõlgitud. Inglisekeelne vaste *Planetary Devastation* (planetaarne häving) on taaskord tuletatud *jutsu* omadustest. Kuna see *jutsu* purustab gravitatsioonijõuga ümbritseva keskkonna, et moodustada taevakehalaadne objekt, siis võib ingliskeelset nime pidada küllaltki täpseks vasteks. Seevastu on saksakeelne versioon tõlkinud selle *jutsu* mingil tundmatul põhjusel kujul *Jutsu der göttlichen Druckwelle* (jumaliku lööklaine *jutsu*), mis tähendab praktiliselt sama, mida *Shinra Tensei*'gi (*Jutsu der Druckwelle*). Kuna *Chibaku Tensei* omadused pole kuidagi seotud lööklainete ega tõugetega, on see *jutsu* konkreetselt valesti tõlgitud.

Allpool on nimetatud võimalikud variandid *jutsu*'le *Chibaku Tensei*:

- a) Planetarische Verwüstung – otsetõlge ingliskeelse dublaaži vastest *Planetary Devastation*;
- b) Göttliche Verwüstung (jumalik häving) – Paini jumalaga seotud motiivide rõhutamiseks.

2.2.3. *Jutsu*'d, mida ei tõlgita

Tegemist on *jutsu*'dega, mille nimesid kindlasti ei tõlgita. Põhjusteks võivad olla tegelase päritolu rõhutamine või *jutsu* nimi on tuletatud muust pärisnimest.

Kui ülaltoodud Paini *jutsu*'d põhinesid *samsara*'l, siis järgmised näited pärinevad Jaapani šintoismi jumalate nimedest. Neid *jutsu*'sid tuleb samuti vaadata ühe grupina, kuna nad on omavahel temaatiliselt seotud nagu ka *Rinnegan*'i *jutsu*'d.

(9) <i>Amaterasu</i>	<i>Amaterasu</i>	<i>Amaterasu</i>
(10) <i>Susanoo</i>	<i>Susanoo</i>	<i>Susanoo</i>
(11) <i>Tsukuyomi</i>	<i>Tsukuyomi</i>	<u><i>Lesender Mond</i></u>

Amaterasu (nimi pärineb šintoismi päikesejumalannast) on müstiline must tuli, mis põleb kuni seitse ööpäeva ja seda ei saa kustutada nagu tavalist tuld. *Susanoo* (nimi pärineb šintoismi tormijumalast) tekitab kasutaja ümber tema tsakrast koosneva hiiglasliku humanoidi, kes

võitleb kasutaja eest. *Tsukuyomi* (nimi on tuletatud šintoismi kuujumalast) nõuab vastasega silmakontakti, et aktiveeruda. Vastane satub süngesse illusiooni maailma, mida *jutsu* kasutaja saab oma äranägemise järgi kontrollida. (Vt joonist 22)



Joonis 22 Vasakult paremale: *Tsukuyomi*, *Amaterasu*, *Susano* (Narutopedia)

Kuna nende *jutsu*'de nimetused on tuletatud šintoismi jumalate nimedest, siis ei tuleks neid ka tõlkida. Sakslased otsustasid siiski *Tsukuyomi* nime mingil põhjusel tõlkida, kuigi selle grupi teisi *jutsu*'sid ei tõlgitud. *Tsukuyomi* (月読) tähendab otsetõlkes "kuulugeja", kuid saksakeelses dublaažis on see hoopiski tõlgitud kui "lugev kuu". Kõigepealt ei ole see *jutsu* tõlgitud oma kaaslaste tõlkemustri järgi. Samuti on nimi tõlgitud tagurpidi. Õigem oleks olnud *Tsukuyomi* üle võtta, mitte seda tõlkida.

Peale tavalise *Tsukuyomi* on Naruto-maailmas veel olemas *Mugen Tsukuyomi* (lõpmatu *Tsukuyomi*), mis kasutab kuud, et panna kogu maailm igavesse unne.

(12) *Mugen Tsukuyomi*

Infinite Tsukuyomi

Grenzenloser Mondleser

Kuna *mugen* (lõpmatu) ei ole osa pärisnimest, siis võib seda osa *jutsu*'st nimetusest tõlkida. Mõlemad dublaažid tegid sellest otsetõlke. Kui sakslased tõlkisid *Tsukuyomi* lugevaks kuuks, siis selle versiooni tõlkisid nad õigetpidi kuulugejaks. Sellest näitest tuleb taaskord välja, et saksakeelne dublaaž ei ole järjekindlalt tõlgitud.

Järgmised kaks *jutsu*'t on erilised, kuna neid kasutavad kaks kõige suuremat peategelast Naruto ja Sasuke.

(13) *Rasengan* (螺旋丸) on Naruto teine signatuur-*jutsu* varjuteisikute võtte kõrval. Naruto moodustab ühes peopesas tiirleva tšakrakera, millel on tohutu löökjõud (vt joonist 23).



Joonis 23 Naruto ja *Rasengan* ("Naruto" 107)

Rasengan (tiirlev kera) on tegelikult seotud Naruto päritoluga. Naruto perekonnanimi on Uzumaki, mis tähendab keerist. Keerise motiivi on samuti näha Uzumaki klannimärgil, mis paistab Naruto vasakul õlal (vt joonist 23). Naruto enda nimi pärineb ühest toidulisandist nimega *narutomaki* ehk *naruto*, mida lisatakse nuudlisuppidele (vt. joonist 24).



Joonis 24 *Narutomaki* (valge keerisega) *misoramen*'is (Wikipedia)

(14) *Chidori* (千鳥) on Sasuke signatuur-*jutsu*. Sarnane *Rasengan*'ile, kuid Sasuke moodustab enda kätte äikese elemendi tšakrast kogumi, mis suudab praktiliselt kõigest läbi torgata (vt joonist 25).



Joonis 25 Sasuke ja *Chidori* ("Naruto" 67. jagu)

Olgugi, et *Chidori* (otsetõlkes tuhat lindu) nime kasutatakse ka dublaažides, kasutavad tegelased dublaažides vahepeal ka väljendit "tuhat lindu". Näiteks "Naruto" 67. jao ingliskeelses dublaažis, kui *Chidori*'t esimest korda näidatakse, tutvustab üks tegelastest taustal selle *jutsu* omadusi ja lõpuks ütleb ta nime *Chidori* ja ütleb kohe järgi *One Thousand Birds*. *Jutsu* nimi tähendab "tuhat lindu", kuna see tekitab müra, mis sarnaneb tuhande linnu üheaegse säutsumisega. *Chidori*'il sellist seost Sasukega ei ole nagu Narutol on oma *jutsu*'ga.

2.2.4. Tõlkemustrita *jutsu*'d

Käesolev alapunkt käsitleb *jutsu*'sid, mille nimede tõlkimine ei järgi ühtegi eelnevalt nimetatud mustrit. Selliste *jutsu*'de korral pole kahjuks võimalik öelda, miks neid teistest erinevalt tõlgiti.

(15) *Raikiri*

Lightning Blade

Schneidender Blitz

Raikiri (äikese lõikaja) on huvitav näide, kuna tegemist on tegelikult *Chidori* edasiarendusega. *Chidori* ja *Raikiri* on Kakashi leiutatud *jutsu*'d. Kui *Chidori* nime dublaažides ei tõlgita, siis *Raikiri* (vt joonist 25) nime tõlgitakse iga kord, vaatamata sellele, et mõlemad *jutsu*'d pärinevad ühest kohast.

Legend pärineb Jaapani Sengoku perioodist (15.–16. saj), kui samurai, kelle nimi oli Tachibana Dōsetsu (立花 道雪) lõi oma mõõga *Chidori*'ga kõuejumalat, kes oli piksenoole sees. Pärast seda juhtumit pani ta enda mõõga uueks nimeks *Raikiri* (雷切). (Wikipedia)

"Naruto" autor Masashi Kishimoto sai sellest legendist inspiratsiooni ja võttis selle üle. Animeseerias "Naruto" lõi Kakashi *jutsu*'ga *Chidori* piksenoole pooleks enne, kui see jõudis maad puudutada, ja lõi sedasi uue *jutsu* nimega *Raikiri*. ("Naruto" 67. jagu).



Joonis 25 Raikiri ("Naruto" 17. jagu)

Inglisekeelne nimi *Lightning Blade* (äikesemõõk või äikesetera) on pigem tuletatud *jutsu* omadustest, kuna *Raikiri* eesmärk on tõepoolest sihtmärki kas torgata või lõigata. Samuti võib seda nime tõlgendada kui otsest viidet legendile, et tegemist on mõõgaga, millega lõigati äikest. Saksakeelne nimetus *Schneidender Blitz* (lõikav pikne) on pigem tuletatud *jutsu* välimusest. Esimestes osades ei tõlgitud saksa keeles *Raikiri*'t nimega *Schneidender Blitz*, vaid hoopiski oli sel nimeks *Flammendes Schwert* (leegitsev mõõk), mida kasutati ka Naruto saksakeelse dublaaži 17. jaos. See nimi on sisuliselt vale, kuna tulega pole sellel *jutsu*'l midagi pistmist. Tegemist on siiski äikese elemendi *jutsu*'ga. Õnneks otsustati hiljem siiski nime *Schneidender Blitz* kasuks.

(16) *Senpō: Chō Ōdama*
Rasengan
(仙法・超大玉螺旋丸)

Massive Rasengan

Eremietenmodos: Riesen-
Rasengan

Tegemist on hiiglasliku *Rasengan*'iga, mille hävitusjõud on väidetavalt nii suur, et see purustaks terve mäe (vt joonist 26).



Joonis 26 *Senpō: Chō Ōdama Rasengan* ("Naruto Shippuden" 132. jagu)

Näites 16 toodud *jutsu* otsetõlge oleks "Eremiidimeetod: ülisuur *Rasengan*". Inglisekeelne versioon on tõlkinud selle *jutsu* ainult massiivseks *Rasengan*'iks. Seevastu on saksakeelne tõlge täpselt üle võetud originaalversioonist. Selle *jutsu* korral, olgugi, et nimi on pikk ja kohmakas, on siiski saksakeelne tõlge väga hea. Seda *jutsu*'t esineb seerias ainult mõned korrad. Peaaegu iga kord, kui seda *jutsu*'t on kasutatud, on selle nime igas versioonis (v.a ingliskeelses dublaažis) muudetud. Näites 16 toodud nimed on pärit seeria "Naruto Shippuden" 246. jaost. Esimest korda kasutati seda *jutsu*'t 132. jaos, siis olid nimed järgmisel kujul:

(16) <i>Chō Ōdama Rasengan</i>	Massive Rasengan	Massives Rasengan
(超大玉螺旋丸)		

Jaapanikeelses versioonis on nimest *senpō* (otsetõlkes eremiidikunst) ära kadunud, kuid see on suur viga ka loojate poolt, kuna eremiidi võitlusvõtteid kasutavad ainult paar tegelast terve seeria peale. Tõenäoliselt on sellel juhul tegemist tähelepanematuses tekkinud veaga. Inglisekeelne versioon ei viitanud oma nimes kordagi, et tegemist on eremiidi võitlusstiiliga, kuigi neil on väljendile *senpō* vaste *sage art* olemas.

2.2.5. Käemärkide tõlkimine

Käemärgid, mis on olulised, et käivitada väga suur osa Naruto-maailma *jutsu*'sid, esinevad aeg-ajalt ka tegelaste dialoogides. Kuigi üldjuhul käemärkide nimetusi ei öelda otse välja, kui

mõnda *jutsu*'t püütakse sooritada, on siiski olukordi, kus tegelased käemärke tehes ütlevad ka nende nimed. Nagu eelnevalt mainitud, põhinevad käemärgid Hiina astroloogia 12 loomal. Saksakeelses dublaažis on käemärgid alati tõlgitud saksa keelde. Ingliseelses versioonis tõlgiti käemärke ainult seeria alguses. Näiteks 5. jaos kasutas Sasuke suurt tulekera *jutsu*'t (vt punkti 2.2.1), mis nõudis käemärke hobune ja tiiger. Selles osas tõlgiti käemärgid vastavalt *horse* ja *tiger*, kuid edaspidi hakkas ingliskeelne dublaaž kasutama käemärkide jaapanikeelseid nimetusi.

Animeseeria "Naruto" 78. jaos juhtus saksakeelse dublaaži tõlkijatel üks huvitav viga. Selles osas kasutab Naruto kutsumise *jutsu*'t (vt punkti 2.2.1), mis nõuab käemärke koer, metssiga, lind, ahv ja lammas (saksa keeles *Hund*, *Wildschwein*, *Vogel*, *Affe*, *Schaf*). Seda käemärkide kombinatsiooni õpetas Jiraya Narutole 54. jaos. Kui Naruto kasutas seda *jutsu*'t 78. jaos, oli kombinatsioon järsku hoopis lammas, hobune, härg ja draakon (*Schaf*, *Pferd*, *Rind*, *Drache*). Esiteks oli vanast kombinatsioonist alles jäänud ainult lammas, mis oli tõstetud kõige esimeseks käemärgiks. Teiseks jäi käemärkide kombinatsioon ühe liikme võrra lühemaks. Raske on arvata, mis võis olla sellise eksimuse põhjuseks, kuid tõenäoliselt võis olla tegemist tähelepanematusesest tingitud veaga vms.

2.2.6. Järeldused

Jutsu'de tõlkimine on tõenäoliselt üks kõige raskemaid ülesandeid, mis selle animeseerial ette tuleb. Siiski on *jutsu*'del üldjuhul kindlad mustrid, mille järgi neid tõlkida tuleks. Näiteks, kui originaalnimes esineb sõna *jutsu*, siis võetakse see sõna tõlkesse üle. Kui originaalnime ei ole võimalik sihtkeelde tõlkida, nagu oli Paini *jutsu*'de korral, siis tuleks tõlkida nimi *jutsu* omaduste järgi. Eksisteerib ka *jutsu*'sid, mida ei tõlgita (*Rasengan*). Võimalikud põhjused võivad olla, et sellega viidatakse kuidagi *jutsu* kasutaja päritolule või iseloomule. Käemärkide juures tuli välja, et ingliskeelses dublaažis ei oldud alguses kindel, kuidas neid tõlkida. Alguses nad tõlgiti inglise keelde, kuid hiljem kasutati jaapanikeelseid nimetusi. Kui *jutsu*'del on juba originaalnimes näha mustreid selle kohta, kuidas nende nimed on moodustatud, siis tuleks neid nimesid ka järjepidevalt tõlkida. Samamoodi on käemärkidega, kui ingliskeelses versioonis alguses märke tõlgiti, siis oleks võinud ka edaspidi neid tõlkida. *Jutsu*'de tõlkimisega on kokkuvõttes paremini hakkama saanud ingliskeelne dublaaž.

2.3. Dialoogide analüüs

Järgnev alapeatükk analüüsib kolme dialoogilõiku – kaks lõiku on pärit "Naruto" esimesest animeseeriast (4. jagu ja 53. jagu), mis on katkendid peategelase Naruto igapäeva kõnedest, ja viimane lõik pärineb teisest seeriast ("Naruto Shippuden" 159. jagu), mis on võitlusdialoog. Iga dialoog on jaotatud segmentideks, mis on omakorda nummerdatud. Enne dialoogi on kokkuvõttev kirjeldus, et anda ülevaade, mis tegevus antud segmendis parasjagu toimus, kui tegelane midagi ütles. Jaapanikeelse dialoogi juurde on lisatud veel tegelaste kõne asukoht ajateljel. Pärast dialoogi analüüsitakse numbrite järgi ainult neid segmente, kus dublaažides esines mingisugune oluline erinevus või viga.

2.3.1. Kakashi, Naruto, Sakura ja Sasuke tutvustav dialoog

Käesolevas alapunktis toodud näide pärineb animeseeria "Naruto" 4. jaost. Naruto, Sasuke ja Sakura kohtuvad esimest korda uue õpetaja Kakashiga. Kakashi tahab, et nad lühidalt ennast tutvustaks. Naruto soovib, et kõigepealt tutvustaks end õpetaja. Segmentide sisu on lühidalt järgmine 1) Kuna Kakashi on küllaltki mittemotiveeritud iseloomuga, on tema enesetutvustus väga napisõnaline. 2) Sakura ütleb Narutole ja Sasukele, et kõik, mis nad õpetaja tutvustusest teada said, oli ta nimi. 3) Kakashi palub kõigepealt Narutol end tutvustada. 4) Naruto ütleb oma nime ja, et talle meeldib nuudlisupp ning tema unistus on saada *hokageks*. 5) Kakashi mõtleb, et Naruto on huvitavat viisi üles kasvanud. Kakashi palub järgmisel end tutvustada. 6) Sakura tutvustus jääb samuti napisõnaliseks, kuna ta muutub Sasuke läheduses häbelikuks. 7) Kui Kakashi küsib Sakuralt, mis talle ei meeldi, siis Sakura vastab kohe, et Naruto. 8) Kakashi mõtleb, et Sakura-vanused tüdrukud on rohkem huvitatud poistest kui *ninja*-treeningust. Lõpuks palub Kakashi viimasel liikmel end tutvustada. 9) Sasuke, olles grupi kõige süngem liige räägib, et on olemas palju asju, mis talle ei meeldi, ja talle otseselt ei meeldi mitte miski. Samuti räägib Sasuke, et tal unistusi pole, vaid tal on reaalne plaan taastada oma klann ja tappa üks kindel isik. Mille peale järgneb mõni sekund vaikust.

1) Kakashi (03:38): *Orega? Korewa Hatake Kakashittenamaeda. Sukikirai wo omaeranioshierukihanaai. Shyoorai no yumetteiwaretemonaa ... Shjumiwa maa iroirda.*

1) Kakashi: *Me? I am Kakashi Hatake ... Things I like and things I hate? ... I don't feel like telling you that. My dreams for the future? ... Never really thought about it. As for my hobbies ... I have lots of hobbies.*

1) Kakashi: *Mich? Ich bin Kakashi Hatake ... Was ich mag und was ich nicht mag? Mir ist es nicht euch danach zu erzählen. Tja und meine Zukunftsträume? ... Darüber hab ich noch nie nachgedacht. Und meine Hobbys. Ha, ich hab viele Hobbys.*

2) Sakura (03:58): *Kekkiyoku wakattanowanamaedakejianai.*

2) Sakura: *That was totally useless. All he really told us was his name.*

2) Sakura: *Wirklich hilfreich. Er hat eigentlich nur seinen Namen verraten.*

04:01 Naruto noogutab pead

Naruto noogutab pead.

Naruto: Stimmt.

3) Kakashi (04:02): *Tsugiwaomaerada. Masu, omaekarada.*

3) Kakashi: *Ok, your turn. You on the right, you first.*

3) Kakashi: *Ok, ihr seid dran. Du zuerst.*

4) Naruto (04:07): *Oresa, oresa. Namaewa Uzumaki Naruto. Skinamonowa kappuramen. Mottoskinamonowa Iruka-sensei niogottemoratta Ichiraku no Ramen. Kirainamonowa oyuoiretekaino sanpuncan. Shyumiwa kappuramentabekurabe. Sonde, shyoorainoyumewa hokage o kosu. ndemotte, satonoyatsurazenin ni ore no sondaio mitomesaseteyarunda.*

4) Naruto: *Believe it. I am Naruto Uzumaki. I like instant ramen in a cup. And I really like the ramen Iruka-sensei got me at the Ichiraku Noodleshop. But I hate the three minutes you have to wait after you pour the water in the ramen cup. My hobby is eating different kinds of ramen and comparing them. And my future dream is... to be the greatest hokage! Then the whole village will stop disrespecting me and start treating me like I am somebody, somebody important.*

4) Naruto: *Meinentwegen. Ich bin Naruto Uzumaki. Ich mag Suppe am liebsten, die die Sensei Iruka mir immer am Ichiraku Noodleshop bestellt. Klasse Suppe echt. Was ich nicht mag ist die, wo man drei Minuten warten muss, wenn man das Wasser aufgegossen hat. Mein Hobby ist es, Nudelsuppen zu vergleichen. Mein Zukunftstraum ist es, ein Hokage zu werden. Dann wird das ganze Dorf respektvoll zu mir aufsehen und mich behandeln wie eine unglaublich wichtige Person. Cool, hah?*

5) Kakashi (04:34): *Naruhodo. Nakanaka omoshiroiseichyoo wo shitanaa, koitsu (mōttes).*

5) Kakashi: *Well, he's grown up in a very interesting way (mōttes).*

5) Kakashi: *Tjaa, dieser Junge muss in einer sehr spannenden Umwelt aufgewachsen sein (mōttes). Na schön, der nächste.*

04:39: *Hai, tsugi.*

Alright, next.

6) Sakura (04:41): <i>Haruno Sakura desu!</i> (ülirõõmsalt). <i>Sukinamonowa... tteyuuka, sukinahitowa... de. Shyumitteiuka... Shyoorainoyumewa ... (kõige valjem piiksumine)</i>	6) Sakura: <i>I am Sakura Haruno</i> (rahulikumalt). <i>What I like, uh ... I mean the person I like is ... My hobby is ... My dream for the future is ... (teeb piiksuvat häält)</i>	6) Sakura: <i>Sakura Haruno</i> (rahulikult). <i>Und was ich mag ist ... Ich meine stehe auf ... Was ich sagen wollte mein Hobby ist ... Und mein Traum für die Zukunft ... (kihistab omaette)</i>
7) Kakashi (04:58): <i>Sorekara? kirainamonowa?</i>	7) Kakashi: <i>And what do you hate?</i>	7) Kakashi: <i>Und ... Was magst du nicht?</i>
Sakura (05:02): <i>Naruto desu.</i> (madala tülgestunud häälega)	Sakura: <i>NARUTO!</i> (hüüab vihaselt)	Sakura: <i>Naruto!</i> (hüüab vihaselt, kuid mitte valjult)
8) Kakashi (05:06): <i>Konotoshigoro no onna no kohaninjutsuyori renaidana (mõttes). Jia, saigo</i>	8) Kakashi: <i>Girls her age are more interested in boys than ninja training. Last one.</i>	8) Kakashi: <i>Oyee. Sie interessiert sich mehr für Jungs als für die Ausbildung. Der Nächste.</i>
9) Sasuke (5:12): <i>Nawa, Uchiha Sasuke. Kirainamononarakusanaruga, sukinamonowa betsuninai. Sorekara, Yumenandekotobadeowara sukiwa naiga. Yaboowaaru. Ichizokunoffukouto, oruatokoo kanarazukorosukotoda.</i>	9) Sasuke: <i>My name is Sasuke Uchiha. I hate a lot of things and I don't particularly like anything. What I have is not a dream, because I will make it a reality. I am going to restore my clan and destroy a certain someone.</i>	9) Sasuke: <i>Mein name ist Sasuke Uchiha. Ich mag vieles nicht und es gibt nicht spezielles, dass ich mag. Ich habe keinen Traum für die Zukunft, sondern einen Plan. Den werde ich auch umsetzen. Ich werde meine Familie wieder <u>zusammenführen</u> und <u>mich an einem ganz bestimmten Person rächen.</u></i>

1) Esimene erinevus, mis selles näites kajastub, on see, et jaapani keeles öeldakse perekonnanimi enne eesnime. Kõige tähtsam erinevus asub allajoonitud lausetes. Jaapanikeelses versioonis ütleb Kakashi ainult ühe lause unistuste kohta ja ei lisa väidet, et ta pole kunagi oma tuleviku unistuste peale mõelnud. Üldiselt, kui jaapanikeelne dialoog jääb pikemaks kui tõlgitud dialoog, siis lisatakse tõlkesse lauseid juurde, et dublaaži dialoog kattuks tegelaste suuliigutustega. Kakashi puhul sellist probleemi ei teki, kuna tema nägu on kaetud riidest maskiga, mida seerias väga harva animeeritakse. Saksakeelses versioonis kasutab Kakashi sõna "tja", millega rõhutatakse, et ta püüab mõelda vastust küsimusele. Teistes versioonides ta sarnast väljendit ei kasuta.

2) Sakura ütleb vaikselt Narutole ja Sasukele, et nad said põhimõtteliselt ainult oma õpetaja nime teada, millega Naruto nõustub. Nii jaapani- kui ka ingliskeelses versioonis nõustub Naruto ainult peanoogutusega, kuid saksakeelses dublaažis ütleb ta noogutuse juurde veel *stimmt*. Momendil, millal Naruto seda ütleb, on ta vaataja suhtes seljaga, mistõttu oli see võimalik sinna lisada.

3) Kakashi palub teistel ennast tutvustada, osutades kõigepealt Narutole. Ingliskeelses dublaažis on erinevus, kus Kakashi täpsustab, kelle poole ta pöördub, öeldes: "Sina, paremal, alusta!". Teistes versioonides ta ütleb ainult "sina esimesena".

4) Naruto korral on tegemist sellise tegelasega, kellel on jaapanikeelses versioonis temale omane kõnelemisviis. Nimelt kasutab Naruto oma lausete lõpus väga tihti sõnu *tebayo* ja *dattebayo*. Näiteks jaapani keeles, kui keegi ütleb, et ta saab millegist aru, ütleb see isik *wakata* või *wakarimasu*, kuid Naruto ütleb hoopiski *wakattebayo*. *Tebayo* ja *dattebayo* korral on tegemist sõnadega, mis tegelikult ei tähenda mitte midagi. Ingliskeelses variandis on need sõnad asendatud parasiitfraasiga *believe it* (päriselt ka) ja saksa keeles väljendiga *echt jetzt*, mis tähendab sama asja, mida ingliskeelne fraas. Kui vaadata ülaloodud näidet, siis on allajoonitud kohas näha, et jaapanikeelses variandis ei kasuta Naruto selles dialoogis kordagi sõnu *tebayo* ega *dattebayo*, kuid inglise keeles esineb *believe it* kohe dialoogi alguses. Saksakeelses versioonis esineb tema parasiitväljend osaliselt lauses: "*Klasse Suppe echt*." (Väga hea supp, päriselt ka). Nende lausete kohaselt saab teada, et jaapani keele *tebayo*, inglise keele *believe it* ja saksa keele *echt jetzt* ei esine alati samades kohtades. Samuti on ülaloodud näites näha, et dublaažid kasutavad sõna *sensei*, mis tähendab õpetajat, ja sõna *hokage*. Kuna tegemist on *ninja*'deteemalise animega, siis kõik *ninja*'dega seotud tiitlid ja sõnad on samad, mis jaapani keeleski. Originaalversioonis kasutatakse *sensei*'d nime taga, mitte ees nagu dublaažides. Seetõttu on jaapanikeelses versioonis *Iruka sensei*, mitte *sensei Iruka*. Peale selle on saksakeelne dublaaž lisanud veel dialoogi lause "Cool, hah?" (Lahe eks?), mida Naruto teistes versioonides ei ütle. Saksakeelses versioonis ei kasutata sõna *ramen* (Naruto lemmiksöök), vaid see tõlgitakse alati nuudlisupiks ehk see kodustatakse vaataja jaoks. Ingliskeelses dublaažis sõna *ramen* ei kodustata.

6) Selles segmendis on näha, et dublaažides võivad dialoogid olla väljendatud erineva meeleoluga. Kui Sakura ütleb oma nime, siis jaapanikeelses versioonis on ta üleolevalt

rõõmus ja küllaltki kõrge häälega. Ingliskeelses versioonis ei näita ta välja nii palju emotsiooni, kui originaalis. Saksakeelses versioonis väljendab Sakura kõige vähem emotsiooni. Samamoodi on see eristatav kohas, kus ta räägib tuleviku unistustest. Ta küll ei ütle seda välja, kuid tema käitumiselt võib aru saada, et tema unistus on Sasukega abielluda, kuna talle Sasuke meeldib. Kui Sakura püüab oma unistusest rääkida, hakkab ta originaalversioonis suurest rõõmusest valjusti piiksumat häält tegema. Taaskord on dublaažides Sakura emotsionaalsust vähendatud. Saksakeelses versioonis ta ei piiksu, vaid hakkab omaette kihistama. Võimalik, et sakslased asendasid piiksumise kihistamisega, kuna saksa keelt kõnelevate vaatajate jaoks on kihistamine samatähenduslik nagu jaapanlastel piiksumine.

7) Kui Kakashi küsib Sakuralt, mida ta vihkab, siis originaalversioonis ütleb Sakura madala ja jälestava häälega Naruto nime. Ingliskeelses dublaažis ta ütleb Naruto nime valju ja kurja häälega. Saksa keeles hüüab ta Naruto nime vaiksemalt.

9) Sasuke saksakeelses dialoogis torkas silma väljend "... *meine Familie wieder zusammenführen* ...", mis otsetõlkes tähendab "tuua oma pere uuesti kokku". Kuid originaalis ja ingliskeelses versioonis räägib ta klanni taastamisest. Sasuke on oma klanni viimane ellujääja. Tal ei ole võimalik pere uuesti kokku tuua, kuid oma klanni taastada uute liikmetega on küll võimalik. Tema teine eesmärk oli tappa üks kindel isik. Saksakeelses versioonis ta ütleb lihtsalt, et ta tahab ühele inimesele kätte maksta. Tegemist on selles olukorras küll nokkimisega, kuid kättemaks jääb veidike laiaks, sest kättemaks ei pea otseselt kaasama kellegi surma. Kättemaks võib ka tähendada seda, et üks isik tahab, et teisel läheks elus edaspidi halvasti. Ingliskeelses versioonis kasutatakse tapmise asemel sõna hävitama, kuid see sõna annab algversiooni mõtte juba täpsemalt edasi. Võimalik on, et saksakeelses versioonis esineb kerge tsensuur, et ei taheta dialoogides otseselt väljendada tapmist.

Käesolevast dialoogist oli näha, et kuna tegemist on temaatiliselt idamaise seeriaga, siis tegelaste nimesid ja tiitleid nagu *sensei* ja *hokage* ei tõlgita. Samuti oli näha, et jaapani kultuuris öeldakse perekonnanimi enne eesnime. Tuli välja, et dublaažides ei pruugi tegelased väljendada oma juttu samasuguse meeleoluga nagu originaalis. Emotsiooni võib lausetesse olla kas juurde lisatud või on seda hoopiski vähendatud, nagu oli selles dialoogis Sakura korral. Samuti võivad tõlked olla kodustatud, arvestades sihtkultuuri vaatajate teadmiste ja taustaga.

2.3.2. Naruto ja Jiraya dialoog ("Naruto" 53. jagu)

Järgnev dialoog käsitleb taaskord Naruto kõne eripärasid.

Tegevus toimub kuumaveeallikate juures, kus Naruto õpib veepealkõndimise *jutsu*'t. Narutole määrati asendusõpetaja, kes moment tagasi löödi nokauti ühe mehe poolt, kes istub suure konna seljas.

Dialoogi sisu on järgmine: 1) Naruto püüab õpetajat üles äratada. 2) Kahjuks tal see ei õnnestu. Naruto muutub pahaseks ja küsib mehelt, kes on hiigelkonna seljas, et kes ta selline on. 3) Mees rõõmustab, et tema kohta küsitakse ja vastab, et ta on Myouboku mäe konnade eremiit. 4) Naruto hakkab teda kohe kutsuma perverdist eremiidiks ja kaebab talle, et tal pole enam õpetajat, kes teda treeniks. 5) Selle peale ütleb eremiit, et tema asendusõpetaja oli selle ära teeninud, kuna ta segas eraku uuringuid. 6) Naruto küsib, et mida ta uuringute all mõtleb. Eremiit hakkab rääkima, et ta kirjutab romaane ja võtab taskust välja ühe oma teostest. 7) Naruto tunneb selle teose ära, kuna see romaan on Kakashi lemmikraamat. Selle reaktsiooni peale eremiit loomulikult rõõmustab, et ta teos on kuulsaks saanud. 8) Narutole jõuab kohale, et tegemist on täiskasvanute raamatuga ja eremiidi "uuring" tähendab seda, et ta piilub kuumaveeallikate ääres naisi. Allika ääres olevad naised kuulevad Naruto valju häält ja jooksevad karjudes ära. 9) Eremiit pettub, et ta vahele jäi ja süüdistab selles Narutot. 10) Naruto kutsub eremiiti räpaseks, mille peale eremiit vastab, et selles pole midagi räpast ja ta saab naiste piilumisest inspiratsiooni. Naruto vastab selle peale, et tegemist on lihtsalt ettekäändega. Lisaks küsib Naruto uuesti pahaselt, et mis saab tema treeningust. 11) Eremiit küsib, et kas Naruto mõtleb veepealkõndimist. Naruto imestab, et eremiit teab selle kohta ja annab talle käsu aidata treeninguga. Eremiit ei ole huvitatud ja läheb Narutost lihtsalt mööda. 12) Naruto ei anna alla ja kutsub erakut taaskord perverdist eremiidiks ning püüab teda agressiivselt ümber veenda. 13) Eremiit saab vihaseks ja käseb Narutol wait jääda. Eremiit väidab, et talle ei meeldi inimesed, kes ei oska asju ilusti küsida ja lisab, et talle ei meeldi mehed. 14) Naruto püüab pugada ja ütleb, et eremiidi kirjutatud teos "Flirtimise paradiis" oli hea ja põnev raamat. 15) Eremiit vastab selle peale, et alla 18-aastased alaealised ei tohi seda raamatut osta ega lugeda.

1) Naruto (1:38): <i>Oi, muttsurisquebe?</i>	1) Naruto: <i>Hey, perv, you awake?</i>	1) Naruto: <u><i>Hei, der kauzige Eremit?</i></u>
Naruto (1:43): <i>Konohagakure Hiden Taijutsuougi: Sennen Goroshi.</i>	Naruto: <i>One way to find out. Hidden <u>Finger</u> Jutsu: Thousand Years of Death.</i>	Naruto: <i>Die geheimnste Technik von Konohagakure: <u>Jutsu der flammenden Feuerkugel.</u></i>
2) Naruto (1:52): <i>Kanzenninobiteruttebayo. Yappariyowaijyan koitsu. Nandaisonodekkaikaerutebba? Omaeittai nanimonda?</i>	2) Naruto: <i>Man, he's totally out of it. Some trainer, he's pathetic. Ok, Frogman, what was that all about? Who do you think you are anyway?</i>	2) Naruto: <i>Das hat Ebizu fertig gemacht. So schell steht er nicht wieder auf, <u>echt jetzt</u>. So und was ist nun mit dir, du Megafrosch? Wer bist du? Sag endlich was!</i>
3) Jiraya (2:06): <i>Yokuzokiitari. Myoubokuzan gamanoshyoorisen sodoujin, tsuushyou Gamasennin tomishirioke!</i>	3) Jiraya: <i>I am glad you asked. I am the hermit of Mount Myouboku. The wise and immortal spirit. That's right, it is I the toad mountain sage!</i>	3) Jiraya: <i>Es wurde auf Zeit, dass du mir zum Wort kommen lässt. Ich bin der Eremit, der die Unsterblichkeit erlangt hat. Ich bin bekannt als Eremit der Bergkrötengeister!</i>
Naruto (2:23): <i>Sennin?</i>	Naruto: <i>What? Toad sage?</i>	Naruto: <i>Der Bergkröteneremit?</i>
Jiraya (2:25): <i>Shikari.</i>	Jiraya: <i>Exactly.</i>	Jiraya: <i>Richtig.</i>

4) Naruto (2:32): *Oi, kora, kora erosennin, doushitekurendattebayo. Shugyoumitemorauhazu dattanoni, koitsu wo konnanishyagattebayo.*

4) Naruto: *Well listen, you pervy sage! What you gonna do about this? This guy is supposed to be training me and you laid him out flatter than a bath mat.*

4) Naruto: *Na super, das bringt mich endlich nach vorn. Er sollte mein Training ansehen. Aber wenn ich das richtig sehe, sieht er im Moment überhaupt nichts. Warum hast du das ihm angetan?*

5) Jiraya (2:42): *Soitsugashuzai no jiyama wo shitakaradattenno*

5) Jiraya: *Well he should have not interfered with my research.*

5) Jiraya: *Er ist meiner Nachforschung in die Quere gekommen.*

6) Naruto (2:45): *Shuzai?*
Jiraya (2:46): *Washa, monokakidena. Shyousetsuwo kaitoru. Koreda.*

6) Naruto: *Your research?*
Jiraya: *You see, I am a novelist. I'm a writer of great books. Like this!*

6) Naruto: *Nachforschung?*
Jiraya: *Ja genau. Ich bin Schriftsteller. Ich schreib einen Roman weißt du? Hier.*

7) Naruto (3:00): *A, soretteba?*

7) Naruto: *What, you wrote that?*

7) Naruto: *Hei, aber das ist doch...?*

Jiraya (3:02): *E, omaeshittenmo? Kore. (Sisemonoloog: Kanariyuumeininattanou.)*

Jiraya: *Yes, I see you know it! (Hihihi! I am famous and it's not even on paperback yet.)*

Jiraya: *Wow, sag bloß du kennst es? (Ich schein schon ziemlich berühmt zu sein.)*

8) Naruto (3:08): *Sore rokunashousetsujaneedarou daitainanigashuzaidateba tadaanna yunozoitetadakejiyaneeka*

8) Naruto: *You call that pervy trash a novel!? Research, yeah right! Just an excuse for you to peek at girls in the bathhouse.*

8) Naruto: *Aber das ist doch kein Roman, du Spinner!*
Naine: *Also ich weiß nicht, ich hab irgendwie das Gefühl, dass wir heute hier beobachtet werden.*

9) Jiraya (3:19): <i>Baka, baka, baka!</i> <i>Nozokimigabarechatadarouga.</i>	Jiraya: <i>Look at what you have done! You ruined my peeking! I mean my research!</i>	Jiraya: <i>Ich bin ein Blödmann. Jetzt haben sie entdeckt, dass ich sie beobachte.</i>
10) Naruto (3:23): <i>Konosukebe.</i>	Naruto: <i>Dirty old man.</i>	Naruto: <i>Du bist wirklich Blöde.</i>
Jiraya (3:25): <i>Bakamon washiwa</i> <i>tadanosukebedewanai.</i> <i>Nozokiniyotteinsupereeshyon</i> <i>wo ukete,</i> <i>yoriyoisakuhinwodana.</i>	Jiraya: <i>You little, there is nothing dirty about it! I happen to be a serious artist who's inspired by youth and beauty, that's all! And ...</i>	Jiraya: <i>Ach ja? Das war nicht blöde, das war sinnvoll. Als Schriftsteller muss ich beobachten. Das inspiriert mich, dann werden meine Bücher besser! Klar?</i>
Naruto (3:32): <i>Usotsuke, iiwakewa iitebayo. Soreyori shugyoudoushitekurendayo?</i>	Naruto: <i>Yeah, whatever. Like anyone believes that. Who cares anyway! What about my training?</i>	Naruto: <i>Du hast bloß aus Spaß spioniert, Lügner. Na wie auch immer. Was ist jetzt mit meinem Training?</i>
11) Jiraya (3:39): <i>Shugyoutte, sakkiyattetasuimenhokouno kyounogotoka?</i>	11) Jiraya: <i>Your training? You mean the walking on water technique you were having so much trouble with?</i>	11) Jiraya: <i>Meinst du etwa das Training, um zu lernen, dass du auf dem Wasser laufen kann oder welches?</i>
Naruto (3:43): <i>Shittennoka? Nchaa, sekinindotte ore no shugyounitsukiaettebayo.</i>	Naruto: <i>You can do it? Okay, then it is up to you to teach it to me. You at least owe me that.</i>	Naruto: <i>Du kennst dieses Jutsu? Na prima, dann bist du ab sofort mein Trainer. Na los, fang an!</i>
Jiraya (3:50): <i>Sonna kotowa shigashirukai.</i>	Jiraya: <i>Stop bothering me, kid, I'm busy.</i>	Jiraya: <i>Um so was kümmere ich mich doch nicht.</i>

12) Naruto (3:53): <i>Yai, yai, yai, matekora, erosennin! Ore no shugyounitsukiaekoraa!</i>	Naruto: <i>Hey, come back here, you pervy sage! Where is your sense of responsibility? You gotta train me!</i>	Naruto: <i>Wie jetzt um so etwas kümmerst du nicht? Ich brauch verdammt noch mal ein Trainer, verstanden!?</i>
---	--	--

13) Jiraya (4:00): <i>Jagaashii! Washiwa kuchinokikikatawo shiranyatsugadaikkiraidenoo. Soreni otokowa sukan.</i>	Jiraya: <i>Not on your life! I can't work with someone who has no respect for a true artist! Besides I do not like kids.</i>	Jiraya: <i>Schrei hir nicht so rum! Als Autor leg ich Wert auf dem Ausdrucksweise, du Spinner! Wahrscheinlich kannst du nicht mal lesen.</i>
---	--	--

1) Kui alguses püüab Naruto teadvusetut õpetajat üles äratada, siis selle koha peal on saksakeelses dialoogis tekkinud kaks viga. Ta ütleb õpetaja kohta *kauziger Eremit* ehk "kahtlane eremiit", kuid originaalversioonis pöördub Naruto teadvusetu õpetaja poole, et kontrollida, kas ta on ärkvel. Pealegi ei tea Naruto sellel hetkel veel, kes on see suure konna seljas olev mees. *Der Kauzige (Berg)Eremit* on hüüdnimi, mida Naruto erakule kogu aeg ütleb. Teine viga on tekkinud *Sennen Goroshi* (tuhat aastat surma) tõlkimisel. Tegemist on nalja-*jutsu*'ga, kus kätega moodustatakse tiigri käemärk ja sihitakse sõrmedega vastase tagumikku. Selles dialoogis on see *jutsu* tõlgitud sama nimega nagu ülalpool nimetatud tulekera rünnak (vt punkti 2.2.1.). Ingliskeelses dublaažis vigu ei esine, kuigi nalja-*jutsu* nime *taijutsuougi* (käsivõitluse võte) osa on tõlgitud veidike teistmoodi. Sõna *taijutsu* on välja jäetud ja asendatud sõnaga *finger* (sõrm). Tõlget ei saa valeks pidada, kuna tegemist on tõepoolest sõrme-*jutsu*'ga, mis on leiutatud nalja eesmärgil.

2) Selles punktis on oluline lause: "Kanzenninobiteruttebayo" (otsetõlkes "ta on täielikult nokautis"). Naruto kasutab selles lauses oma parasiitsõna *tebayo*. Ingliskeelses dialoogis ei kasuta Naruto selles kohas fraasi *believe it*. Saksakeelses versioonis seevastu on *echt jetzt* samas kohas olemas. Taaskord on näha, et Naruto parasiitfraas ei ole eri versioonides alati sama koha peal.

3) Kui Eremit (edaspidi Jiraya) ennast tutvustab, siis ta ütleb, et ta on Myouboku mäe konnade eremit. Saksakeelne dublaaž mingil põhjusel Myouboku mäe ei maini, kuigi Naruto hiljem külastab seda kohta. Myouboku mäel elavad konnad, keda Naruto endale aeg-ajalt lahingus appi kutsub. Jiraya õpetab talle, kuidas konni kutsuda.

4) Moment, kus Naruto kutsub teda perverdist eremiidiks (jaapani keeles *erosennin* ja inglise keeles *pervy sage*) on saksa keeles mingil põhjusel välja jäänud. Naruto kutsub Jirayat terve seeria perverdist eremiidiks ja see lause on esimene koht, kus ta kasutab seda nimetust. Üks küllaltki tõenäoline võimalus on, et selle dialoogi saksakeelse versiooni esimese segmendi lause oleks pidanud olema selle koha peal.

7) Jiraya sisemonoloog, kus ta rõõmustab, et ta raamat "Flirtimise paradiis" on kuulus, sisaldab ingliskeelses versioonis rohkem informatsiooni, kui originaal- ja saksakeelses versioonis. Ingliskeelses dublaažis ütleb ta mõttes, et ta on juba kuulus, kuid ta raamat pole veel kaante vahelegi trükitud. See lisainfo raamatu kohta ei saa olla tõene, kuna juba seeria 4. jaos loeb Kakashi seda romaani kaantega versioonis.

8) Jaapanikeelses versioonis ütleb Naruto pahaselt, et tegemist on tõenäoliselt siivutu romaaniga. Ingliskeelses dublaažis väljendab Naruto end julmemalt ja ütleb, et kuidas Jiraya saab seda prahti romaaniks kutsuda. Saksa keeles aga Naruto ütleb otse välja, et tegemist pole romaaniga. Iga versioon on väljendanud sama lauset täiesti erinevalt.

Oluline muutus on tehtud selle segmendi lausetes, kus Naruto taipab, et Jiraya uuring tähendab tegelikult naiste järgi piilumist. Sel momendil, kui Naruto seda ütleb, näitab pilt, kuidas kuumaveallika juures olevad naised kuulevad Naruto valjut häält. Saksakeelses versioonis on see osa Naruto dialoogist ära kaotatud. Selle asemel ütleb üks naistest, kes istub kuumaveallika juures, et tal on tunne, et neid jälgitakse.

9) Originaal- ja ingliskeelses versioonis süüdistab Jiraya Narutot, et ta vahele jäi. Saksakeelses versioonis süüdistab Jiraya ennast, et naised teda märkasid, ja kutsub end seetõttu rumalaks.

10) *Sukebe* tähendab isikut, kellel on räpane mõistus. Inglisekeelne variant on tõlkinud *dirty old man* (räpane vanamees), mis on küllaltki hea vaste. Saksakeelses versioonis seondub see segmenti eelmise lausega, kus Jiraya enda kohta rumal ütles. Selle peale vastab Naruto, et ta on tõepoolest rumal. Saksakeelne versioon püüab vältida kohti, kus Naruto kasutab sõna *pervert*.

Samamoodi on tehtud Jiraya reaktsioon saksakeelses versioonis leebemaks. Jaapanikeelses versioonis ütleb Jiraya Narutole *bakamon* (tohman) ja, et tema tegevustes pole midagi räpast, kuna ta saab piilumisest kirjutamiseks inspiratsiooni. Inglisekeelne versioon on selle osa küllaltki täpselt üle võtnud, kuid tõlkinud *bakamon* hoopiski *you little ...* ehk "sa väike ...". Saksakeelne versioon on läinud tõlkimisel oma rada ja jätnud sõna *bakamon* tõlkimise täielikult välja. Kuna Naruto ütles Jirayale eelnevalt, et ta on tõesti rumal. Siis Jiraya vastab saksakeelses versioonis, et tema tegevus pole rumal, vaid mõttekas, kuna ta saab inspiratsiooni, kui ta vaatleb. Saksakeelses versioonis püütakse taaskord vältida räpasuse ja perversuse teemat.

11) Selles segmendis esineb Naruto dialoogis taaskord tema parasiitsõna, kuid ainult originaalversioonis. Põhjus on selles, kuna dublaažides ei sobiks antud kontekstis Naruto parasiitfraas *believe it* või *echt jetzt* kuidagi selle lausega kokku. Jaapani keeles on võimalik parasiitsõna kasutada, kuna *tebayo* ei tähenda mitte midagi.

12) Lause "Yai, yai, yai" kasutatakse jaapani keeles, kui kedagi hüütakse, kuid sellel on agressiivne konnotatsioon. Eesti keeles kõlaks see umbes järgmiselt: "Hei, sina!". Samuti kutsub Naruto Jirayat taaskord perverdise eremiidiks. Saksa keeles väljendab Naruto vähem agresiiivsust ja samuti ei kasuta ta Jiraya kohta hüüdnime, vaid hoopiski küsib talt pahaselt, et mis mõttes teda ei huvita sellised asjad.

13) Käesolevas segmendis erineb mõlema dublaaži dialoog originaalist. Jaapani keeles ütleb Jiraya pahaselt, et ta vihkab inimesi, kes ei oska asju viisakalt küsida ja lisab ja, et talle ei meeldi mehed. Inglise keeles ütleb Jiraya, et ta ei suuda teha koostööd kellegagi, kes ei austa tõelist kunstnikku. Selles versioonis ütleb, et talle ei meeldi lapsed. Kui originaalversioonis ta ütleb, et talle ei meeldi mehed, siis ingliskeelses versioonis on lisatud sinna sõna *laps*, et tõenäoliselt vältida olukorda, et vaatajad peaksid Jirayat ekslikult pedofiiliks. Saksakeelses

versioonis on lause, et talle ei meeldi mehed täielikult asendatud millegi muuga. Nimelt ütleb Jiraya selle asemel, et Naruto ei suuda tõenäoliselt lugedagi.

Kokkuvõtlikult võib selle dialoogi põhjal järeldada, et saksakeelses versioonis esineb kohati tsensuuri, kuna on igal võimalusel püütud vältida sõna pervert. Samuti oli taaskord näha, et Naruto parasiitfraas ei eksisteeri dublaažides sama koha peal, kus originaaliski. Isegi dublaažidevaheliselt ei ole see fraas alati sama koha peal, kuigi *echt jetzt* ja *believe it* on tähenduslikult sarnased.

2.3.3. Lahingu dialoog (Pain vs Kakashi, 159 jagu)

Käesolevas alapunktis käsitletakse animeseeria "Naruto Shippuden" 159. jao lahingudialoogi juppi tegelaste Kakashi ja Paini vahel, mille sisu on järgmine:

1) Pain sooritab jalalöögi, kuid Kakashi kummardab ja käivitab jutsu, mis kergitab maast Paini taha kõrge mudamüüri. 2) Pain ründab Kakashit ja torkab talle musta vardaga vasakusse õlga. Kakashi käivitab paremas käes *Raikiri*. 3) Pain aktiveerib oma *Rinnegan*-silmad, mistõttu Kakashi rünnak läheb Painist mööda, jättes Kakashi toiminust segadusse. 4) Pain ütleb, et tal on au Kakashiga kohtuda ja küsib, et kus asub "üheksasabaline" (selle nimetuse all mõeldakse Narutot). 5) Kakashi vastab selle peale, et see on rumal küsimus ja aktiveerib järgmise *Raikiri* ning ründab sellega Paini. Pain aktiveerib uuesti oma silmad ja kõik objektid kaasa arvatud Kakashi tõugatakse suure jõuga eemale. 6) Pilt läheb valgeks ja algab seeria tunnusmuusika. 7) Stseen avaneb vaatepildiga, kus ümbruskond on varemetes. Kakashi ronib rusude alt välja ja mõtleb, et mis *jutsu* see oli ja püüab seda analüüsida. 8) Kakashi aktiveerib äikese elemendi *jutsu*, mis võtab hundi kuju ja saadab selle Paini suunas. 9) Paini läheduses äikesehunt haihtub ja Kakashi imestab, et Pain suudab tõrjuda igat tüüpi *jutsu*'sid. 10) Ta hakkab mõtlema järgmist sammu Paini vastu, kuid Kakashi mõttekäik katkestatakse, sest ilmub veel teine vastane.

1) Kakashi (00:33): *Doton*
Doryuuheki! (土遁・土流壁)

1) Kakashi: *Earth Style:*
Mud Wall!

1) Kakashi: *Erdversteck:*
Erdmauer!

2) Kakashi (00:44): Raikiri

2) Kakashi: Lightning Blade!

2) Kakashi: Schneidender Blitz

3) Kakashi (00:55): *Nannda, ima no?* (sisemonoloog)

3) Kakashi: *What was that?*

3) Kakashi: *Was war das denn gerade?*

4) Pain (00:57): *Copy Ninja no Hatake Kakashi. Aete koo eeda.*
Pain 01:05: *Kyuubi wa dokoda?*
(*Where is the Nine-Tails?*)

4) Pain: *The Copy Ninja Kakashi Hatake. I am honored to meet you.*
Pain: *Where is the Nine-Tails?*

4) Pain: *Du bist also Kakashi der Kopierninja. Es ist mir eine große Ehre.*
Pain: *Wo ist der Neunschwänzige?*

5) Kakashi (01:06): *Sore wa gumon deshyou* (*That's a silly question.*)

5) Kakashi: *That's a stupid question.*

5) Kakashi: *Was für eine selten dämliche Frage.*

6) Pilt läheb valgeks ja algab tunnusmuusika.

6) Pilt läheb valgeks ja algab tunnusmuusika.

6) Pilt läheb valgeks ja algab tunnusmuusika.

Siit edasi on kõik sisemonoloog

7) Kakashi (03:24): *Nannda ima no Jutsu wa? Shogeki no kankatuwa chikau.*
Yatsuwochushiniatariga subetefukitobasareteiru

7) Kakashi: *What was that jutsu? It felt different from a blast wave. But there is definitely a blast area with him being the epicenter.*

7) Kakashi: *Was war das denn für ein Jutsu? Es war nicht einfach nur eine Schockwelle. Um ihm herum wurde alles weggefeigt, und er war das Epizentrum.*

8) Kakashi (03:36): *Nara ... Korekara doosuru?*

8) Kakashi: *Alright then... How will you counter this!?*

8) Kakashi: *Na schön... Mal sehen wie ihm das hier gefällt.*

9) Kakashi (03:49): <i>Butsuri goukeki</i> <i>Ninjutsumademowajikkikaesunoka.</i> <i>Nanndehyatsuda.</i>	9) Kakashi: <i>So he can</i> <i>repel both <u>physical attacks</u></i> <i>and ninjutsu. Impressive.</i>	9) Kakashi: <i>Na toll. Er</i> <i>kontert nicht nur <u>Taijutsu</u></i> <i>sondern auch Ninjutsu.</i> <i>Ziemlich beeindruckend.</i>
10) Kakashi (03:55): <i>Sate, doyatte ...?</i>	10) Kakashi: <i>Ok, how</i> <i>should I ...?</i>	10) Kakashi: <i>Da muss ich</i> <i>mir wirklich was einfallen</i> <i>lassen.</i>

1) *Doton Doryuuheki* on mõlemas dublaažis tõlgitud täpselt ja mustripäraselt. Kumbki dublaaž ei ole lisanud sõna *jutsu* selle rünnaku tõlkesse. Inglisekeelne versioon on andnud sellele *jutsu*'le nime "maamüür" ja saksakeelne "mudamüür". Mõlemad variandid on õiged, kuna kanji 土 võib tähendada nii maad kui ka muda.

2) Siin on näha, et saksakeelne dublaaž ei kasuta enam nime *Raikiri* kohta nime *Flammendes Schwert*, vaid on asendanud selle nimega *Schneidender Blitz*.

5) Selle näite korral on näha, kuidas dublaažides võib dialoogi konnotatsioon kergelt muutuda. Jaapanikeelse versiooni lause on otsetõlkes: "See on rumal küsimus". Inglisekeelne versioon on seda lauset otse tõlkinud ja konnotatsioon püsib sama, kuna *gumon* (愚問) tähendab Jisho sõnastiku kohaselt inglise keeles *foolish question* ehk rumal küsimus. Saksakeelses versioonis vastab Kakashi Paini küsimusele aga julmemalt, kuna *selten dämlich* rõhutab, et tegemist on "eriti rumala" või "tobeda" küsimusega.

7) Sellest Kakashi *jutsu* analüüsimisprotsessist saab kinnituse, et *Jutsu der Druckwelle* pole õige tõlge, kuna *Shinra Tensei* korral ei ole tegemist lööklainega. *Druckwelle* (inglise keeles *shock wave*) on lööklaine, kuid Paini *jutsu*'d, nagu välja selgitatud punktis 2.2.2., sarnanevad pigem magnetile. Pealegi lisab Kakashi 159. osa keskel, et Paini võimed on sarnased magneti omadustega. See tähendab, et sakslased tõlkisid *Shinra Tensei* lööklaineks, olgugi et Kakashi dialoogist tuleb välja, et see ei ole lööklaine.

9) Saksakeelses versioonis kasutab Kakashi sarkasmi (*na toll*), kuna ükski tema *jutsu* ei avaldanud vastasele mõju. Teistes versioonides ta sarkasmi ei väljenda. Samuti on selles

dialoogijupis oluline, kuidas on tõlgitud fraas *butsuri goukeki* (füüsiline rünnak). Inglisekeelne dublaaž on kasutanud otsetõlget *physical attack*, kuid saksa keeles kasutatakse hoopiski jaapanikeelset väljendit *taijutsu* (käsivõitlus). Nagu eelnevalt sai mainitud, eksisteerivad Naruto-maailmas *jutsu*'d, millest osad tuletavad loitse ja osad on käsitsivõitlusega seotud. Käsitsivõitluse *jutsu*'sid kategoriseeritakse Naruto-maailmas *taijutsu*'deks. Selles kontekstis mõtlebki Kakashi tegelikult füüsiliste rünnakute all käsitsivõitluse *jutsu*'sid. Sellest lähtuvalt võib öelda, et termini *taijutsu* kasutamine saksakeelses tõlkes on igati õigustatud, kuna see läheb kontekstiga kokku. Pigem kõlab originaal- ja ingliskeelse versiooni "füüsiline rünnak" kohati kohmakas.

10) Kui Kakashi hakkab mõtlema järgmist sammu Paini vastu, siis on nii inglise- kui ka originaalversioonis rõhutatud, kuidas Kakashi sisemonoloogi katkestatakse. Saksakeelses versioonis ei ole seda kuidagi esile toodud.

Käesolev võitlusdialoog on mõlemas dublaažis küllaltki tõetruult tõlgitud. Olulisi erinevusi väga selles ei eksisteerinudki. Sellegipoolest tuli sellest dialoogist välja, et *saksakeelne* vaste *Jutsu der Druckwelle* (lööklaine *jutsu*), mille nime seerias edaspidi ka kasutatakse, ei ole õige, kuna dialoogist tuli välja, et selle *jutsu* omadused ei lähtu lööklainetest. Sellest kohast on näha, et saksakeelse dublaaži tõlkijad on jätnud olulise koha märkamata, millega kaasnes suur sisuline viga.

2.3.4. Järeldused dialoogidest

Analüüsitud dialoogidest võib järeldada, et saksakeelne dublaaž on teinud rohkem muudatusi originaalmaterjalile kui Ameerika ingliskeelne dublaaž. Saksakeelse dublaaži juures esineb rohkem kodustamist. Näiteks Kakashi sisemonoloogides on näha väljendeid nagu *tja*, *na toll*, *ojee* jms, mida teistes versioonides pole üldse kuidagi väljendatud. Kui teisest dialoogist lähtuda, siis oli näha, et saksakeelne versioon püüab vältida sõna "pervert". Sellest võib järeldada, et kui seeriat "Naruto" hakati dubleerima, siis lähtuti eelkõige sellest, et suure osa vaatajaskonnast moodustavad lapsed. Kui lähtuda analüüsitud dialoogidest, püüab Ameerika ingliskeelne dublaaž olla tõetruum originaalile, mis käesoleva magistritöö autori arvates on küllaltki hästi välja tulnud.

Kokkuvõte

Kokkuvõttes on dubleerimine audiovisuaalse tõlkimise üks alaliike, mida kasutatakse filmide, animaseeriade, videomängude jms korral, kus sihtkeele kõne sünkroniseeritakse lähtekeele suuliigutustega. See tähendab, et filmi dialoogide tõlkimisel kaasnevad piirangud, kuna tõlge peab kattuma lähtekeele suuliigutustega. Peale selle pole dubleerimise puhul tegemist ainult pealelugemisega, vaid sellega kaasneb ka näitlemine. See tähendab, et dublaažide valmistamine nõuab peale tõlkijate ja toimetajate ka näitlejaid, kes hakkavad filmis olevaid tegelasi mängima. Dubleerimine on võrreldes subtitreerimisega oluliselt kallim protsess, sest dublaaži valmistamine kaasab hulga inimesi. Käesolev magistritöö tutvustas samuti anime dubleermisiprotsessi ja sellega kaasnevaid tõlkeprobleeme. Dublaažide valmistamine on pikk protsess. Jaapanis asuv stuudio (omanik), kes omab animeseeria õigusi, soovib levitada seda näiteks Ameerika Ühendriikidesse. Selleks annab omanik õigused Ameerika dubleerimisstuudiole valmistada dublaaži. Anime dialoogidest luuakse kõigepealt sõnasõnaline mustand- või toortõlge, mida hiljem hakatakse stuudios kohandama. Kui tõlge on valmis, hakatakse dialooge salvestama. Samuti võib salvestamise käigus toimuda muutusi tõlgitud dialoogis, kuna sellel momendil on reaalselt näha, kui hästi sobib sihtkeele dialoog kokku lähtekeele suuliigutuste ja kontekstiga. Kui salvestamine on tehtud, läheb film lõplikule töötlemisele, kus pannakse valmisprodukt kokku.

Dubleerimisega kaasneb terve hulk tõlkeprobleeme, eriti anime puhul, mida üritatakse tutvustada ka lääne kultuuri vaatajaskonnale, kuna animed pärinevad Jaapanist. Nende kultuur erineb oluliselt läänemaailmast. Samuti on jaapani keel väga erinev, kui võrrelda seda näiteks inglise või saksa keelega. Kuna idamaade ja läänemaade vahel eksisteerivad nii suured erinevused, tuleb dubleerimisel dialoogides lähtuda nii kultuurispetsiifilistest kui ka keelespetsiifilistest aspektidest. Näiteks oli käesolevas töös toodud, kuidas animeseeria "Pokémon" Ameerika ingliskeelses dublaažis on asendatud sõna *onigiri* (riisipall) võileibade, sõõrikute vms, kuna läänekultuuri lapsed ei pruugi teada, mis asjad on riisipallid. Keelespetsiifiliselt tuleb dubleerimisel lähtuda jaapani keele eripäradest nagu näiteks partiklid (wa, ga jne), mis väljendavad lauses sõnadevahelist suhet. Väga oluline on ka mistahes jaapanikeelsete nimede ja nimetuste tõlkimine, mis käib nii kultuurispetsiifiliste kui ka keelespetsiifiliste tõlkeprobleemide alla. Dublaažides lihtsustatakse tihti peale tegelaste nimesid või muudetakse läänelikumaks. Samas räägiti, kuidas seeriast "Digimon Adventure"

võib tegelase kirjapilt olla seotud süžeeaga. Näiteks tegelase Hikari Yagami nimi sisaldas mitut elementi, mis seeria hilisemates osades osutusid relevantseks.

Magistritöö analüüsi osa eemärgiks oli analüüsida ja võrrelda omavahel animeseeriade "Naruto" ja "Naruto Shippuden" originaalversiooni Ameerika ingliskeelset ja saksakeelset dublaaži. Analüüsi esimeses osas anti lühike ülevaade Naruto-maailma olulisimatest elementidest (*jutsu*'d, tegelased, tšakra jne), mis olid relevantssed dublaažide analüüsimisel ja võrdlemisel.

Kõigepealt analüüsiti Naruto-maailma võitlusvõtete ehk *jutsu*'de nimesid ja nendega kaasnevaid käemärke. *Jutsu*'sid oli oma tõlkemustrite alusel võimalik jaotada gruppidesse. Analüüsist lähtuvalt võib öelda, et *jutsu*'sid tuleb tõlkida järgmiselt: 1) kui võitlusvõtte nimes esineb sõna *jutsu*, siis see osa jääb tõlkimata; 2) kui *jutsu* lähtekeeles nime on võimatu tõlkida (nagu näiteks Paini *Shinra Tensei*), siis tõlkida see, lähtudes *jutsu* omadustest; 3) kui *jutsu* nimi on tuletatud pärisnimest nagu Tsukuyomi, siis tuleb see jätta tõlkimata. Töö käigus tuli selgus veel, et kõik *jutsu*'d ei jälgi tõlkemustreid nagu näiteks *Raikiri*. Näiteks tema eelkäijat *Chidori*'t ei tõlgita, kuid *Raikiri* on dublaažides alati tõlgitud.

Järgmisena analüüsiti kolme dialoogijuppi, millest kaks olid Naruto argielust ja üks käsitles lahingudialoogi. Dialoogide analüüsimisel selgus, et peategelase parasiitväljend *tebayo* ja *dattebayo* on ingliskeelses dublaažis kompenseeritud fraasiga *believe it* ja saksakeelses dublaažis väljendiga *echt jetzt*, kuigi kõikides versioonides esinevad parasiitfraasid dialoogide erinevates kohtades. Üldplaanis püüab ingliskeelne dublaaž püsida tõetruum originaalversiooni suhtes. Saksakeelses dublaažis seevastu esines dialoogides rohkem kodustamist. Samuti oli teise dialoogi põhjal näha, et saksakeelne versioon sisaldab kerget tsensuuri, kuna püüti varjata sõna "pervert" kasutamist. Sellest võib oletada, et saksakeelne dublaaž on laiendatud ka nooremale vaatajaskonnale.

Magistritöö autor peab pärast dublaažide analüüsi ja võrdlust Ameerika ingliskeelset versiooni paremaks, kuna see on tõetruum originaalmaterjalile. Töö autori soovitus animede dubleerimismeeskondadele ja tõlkijatele on, et selliste seeriade korral on oluline originaalmaterjal korralikult läbi töötada ja saada selle spetsialistiks. Sedasi väldib vigu, mis näiteks juhtusid saksakeelses versioonis Paini *jutsu*'de korral.

Summary

All in all, dubbing is a type of audiovisual translation, which is used for films, animated series, video games, where the dialog of the target language is synchronized with the source language mouth flaps. This means that there are limitations for translating films, because the translation has to match the flaps. Dubbing is not like voice-over, because it also includes acting. Not only are there editors and translators included in the process, but also voice actors, who will play the characters. Dubbing is way more expensive than subtitling, because more resources and people are needed for the production. This thesis also introduced the steps for dubbing anime and the translation problems which come with it. The making of a dubbed version of a show is a long process. A Japanese company (owner), who owns the rights to a series, wishes to spread it for example to the U.S. An American dubbing studio gets the rights from the owner in order to dub the series. First of all, a word-for-word rough translation will be created, which later would be adjusted. If the translation is ready, then they start recording the dialog. Changes in the dialog may also occur during the recording session, because only then one can exactly evaluate how well the translation matches the mouth flaps and the context. Once the recording session is finished then it will be sent to post-production.

Dubbing adds a bunch of translation issues. This accounts for especially in the case of anime, which are introduced to the western cultures, since anime originates from Japan. The Japanese culture differs greatly from the western world. Furthermore, the Japanese language is very different from English and German. Since the differences are that big then one must account for culture-specific and language-specific aspects. An example from this thesis, the American English version of *Pokémon* replaced the word *onigiri* (rice ball) with sandwiches, donuts or with something else, because the children of western cultures probably have no knowledge of rice balls. What is more, from the language specific aspect one must account for the differences in the Japanese language such as particles (wa, ga etc), which shows the interaction of words within a sentence. The translation of proper names and names is also of the utmost importance. This not only an culture-specific, but also language-specific translation problem. Furthermore, the names of the characters are usually simplified or are westernized. In addition, in the series *Digimon Adventure* it is shown that the spelling of a character's name can be related to the plot of the story. For example, the name Hikari Yagami included several elements, which proved to be relevant in the later episodes.

The aim of the analysis part of this thesis was to analyze and compare the original version of *Naruto* and *Naruto Shippuden* with the American English and German dub. The first part of the analysis gave a short introduction about the most important elements of the world of *Naruto* (*jutsu*, characters, chakra etc.), which were relevant for the analysis and comparison of the dubbed versions.

Firstly, the names of the *jutsu* and hand seals were analyzed. The *jutsu* were divided into groups according to its translation pattern. According to the analysis, the names of the *jutsu* should be translated as follows: 1) If the name includes the word *jutsu*, then *jutsu* is not translated. 2) If the name is nearly impossible to translate (such as Pain's *Shinra Tensei*), then it should be translated in accordance with the characteristics of the *jutsu*. 3) If the name is based on a proper name such as Tsukuyomi, then it should not be translated. What is more, not all *jutsu* follow the translation patterns. For example *Raikiri* and its parent *jutsu* are translated with different patterns. *Chidori* is never translated, but *Raikiri* is always translated.

Secondly, three pieces of dialog, two from the everyday life of *Naruto* and one from a battle, were analyzed. It turned out that *Naruto*'s signature phrases *tebayo* and *dattebayo* are replaced with *believe it* in the English dub and with *echt jetzt* in the German dub. Although in every version the phrase exists in different places of the same dialog. The English dub seems to be more similar to the source material. However, in the German dub uses more localization. Furthermore, the second dialog showed that German version seems to be mildly censored, because it avoids the usage of the word *pervert*. The reason for this can be that the German dub has been extended to younger viewers as well.

The author of this thesis finds that the American English is the better dub, since it stays closer to the source material. The author suggests that the anime dubbing teams and translators should process the material of such series very properly and become specialists of it. This way mistakes, such as in the case of Pain's *jutsu*, can be ignored.

Kasutatud allikad

Naruto 2002–2007. Kättesaadav: <http://gogoanime.io> (13.03.2016).

Naruto Shippuden (2007–...). Kättesaadav: <http://www.crunchyroll.com> (13.03.2016).

Pokémon Advanced Generation 2002–2006. Kättesaadav: <https://kissanime.to> (15.03.2016).

Kasutatud kirjandus

Adachi, Reito 2012. *A Study of Japanese Animation as Translation: A Descriptive Analysis of Hayao Miyazaki and Other Anime Dubbed into English*. Florida USA.

Baltic Media Ltd 2016. Kättesaadav: <http://ee.balticmedia.com> (19.05.2016).

Behind the Voice Actors 2016. Kättesaadav: <http://www.behindthevoiceactors.com/> (16.05.2016).

Skupien, Chris 2015. *Behind the Scenes at 'Dragon Ball Z: Resurrection F'*. Kättesaadav: <http://cw33.com/2015/06/03/behind-the-scenes-look-at-dragonball-z-resurrection-f/>.

Common Sense Media 2016. *Death Note*.

Kättesaadav: <https://www.common sense media.org/tv-reviews/death-note> (17.05.2016).

Daniels, Joshua M. 2008. *Lost in Translation Moral Rights and Market Failure*. Boston USA.

Gomila, Adriana, Sabater 2009. *Die Rolle & der Einfluss der Rohübersetzung: die Problematik der Filmsynchronisation anhand des Filmes Los Lunes al Sol von Fernando León de Aranoa*. Kättesaadav: <http://othes.univie.ac.at/6696/>.

Gottlieb, Henrik 1992. *Subtitling - A new university discipline* – In C. Dollerup, & A. Loddegaard (eds.), *Teaching translation and interpreting*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 161–170.

Herbst, Thomas 1994. *Lingustische Aspekte der Synchronisation von Fernsehserien. Phonetik, Textlinguistik, Übersetzungstheorie*. Tübingen: Niemeyer.

Hildner, Vanessa 2008. *Zur Äquivalenz bei der Untertitelung*. Kättesaadav: http://www.translationconcepts.org/pdf/Diplomarbeit_VanessaHildner.pdf.

Icke, David 2014. *Meelepetted. Või... on see kõik jama – jah, kõik*. Matrix kirjastus.

Ivarsson, Jan 1992. *Subtitling for the Media. A Handbook of an Art*. Stockholm.

Jisho Japanese-English Dictionary 2016. Kättesaadav: <http://jisho.org> (18.05.2016).

Jüngst, Heike E. 2010. *Audiovisuelles Übersetzen. Ein Lehr- und Arbeitsbuch*. Tübingen: Narr Verlag.

Jüngst, Heike E. 2013. *The Potential of Integrating Dubbing Activities in the Translation classroom* (103–114). Kättesaadav: http://www.trans.uma.es/trans_17/Trans17_103-114.pdf (18.05.2016).

Knauer, Gabriele 1998. *Grundkurs Übersetzungswissenschaft Französisch*. Stuttgart: Klett-Verlag.

Luyken, Georg-Michael et al. 1991. *Overcoming Language Barriers in Television. Dubbing and Subtitling for the European Audience*. Manchester: European Institute for Media.

Merriam-Webster: Dictionary and Thesaurus. Kättesaadav: <http://www.merriam-webster.com> (10.03.2016).

Meyer-Dinkgräfe, Daniel 2005. *Dubbing practice in Germany: procedures and aesthetic implications*. Kättesaadav: <http://filmsound.org/theory/DMD-Synchron.htm> (16.05.2016).

Miyano, Eri 2016 – vestlus õpetaja Eri Miyanoga. (06.04.2016).

Narutopedia 2016. Kättesaadav: <http://naruto.wikia.com/wiki/Narutopedia> (16.05.2016).

Reesman, Bryan 2005. *The Art of Anime Dubbing. Chasing Sync in Post-Post-Production.*

Kättesaadav: <http://www.mixonline.com/news/films-tv/art-anime-dubbing/369119>
(16.05.2016).

Rixtrans Ltd. Kättesaadav: <http://ee.rixtrans.com> (19.05.2016).

Schmitt, Peter A. 1999: *Handbuch Translation*. Stauffenburg Verlag.

Siegel, Melanie 1996: *Die maschinelle Übersetzung aufgabenorientierter japanisch-deutscher Dialoge. Lösungen für Translation Mismatches*. Kättesaadav:

<http://www.melaniesiegel.de/publications/Melanie-Siegel-Dissertation.pdf>.

Silm, Martin 2013. *Aspekte der Übertragung von Animes*. Tartu Ülikool.

Sturm, Michaela; Teich, Melanie 2006. *Faszination Manga und Anime: Der Erfolgskurs asiatischer Comics und Animationfilme in Deutschland. Mit einer Umfrage zu Medien- und Interessensverbund*. Kättesaadav: [http://www.ifak-](http://www.ifak-kinderm Medien.de/ifak/publikationen/abschlussarbeiten/ifakabschlussarbeit20070605122533/D)

[kinderm Medien.de/ifak/publikationen/abschlussarbeiten/ifakabschlussarbeit20070605122533/D](http://www.ifak-kinderm Medien.de/ifak/publikationen/abschlussarbeiten/ifakabschlussarbeit20070605122533/D)

[A_Sturm_Teich.pdf](http://www.ifak-kinderm Medien.de/ifak/publikationen/abschlussarbeiten/ifakabschlussarbeit20070605122533/D) (18.05.2016).

Whitman-Linsen, Candace 1992. *Through the Dubbing Glass. The Synchronization of American Motion Pictures into German, French and Spanish*. Frankfurt am Main: Verlag Peter Lang.

Wikipedia 2016. Kättesaadav: <https://en.wikipedia.org> (18.05.2016).

YouTube 2011. *Vic Mignogna Talks about Characters He's Passed on Playing*. Kättesaadav:

<https://www.youtube.com/watch?v=L5pG77eL1kM> (17.05.2016).

Lõputöö autori kinnitus

Olen magistritöö kirjutanud iseseisvalt. Kõigile töös kasutatud teiste autorite töödele, põhimõttelistele seisukohtadele ning muudest allikaist pärinevatele andmetele on viidatud.

Autor: Martin Silm

Martin Silm

(allkiri)

20.05.2016

(kuupäev)

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina,

Martin Silm,
(*autori nimi*)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose

"Animeseeriade *Naruto* ja *Naruto Shippuden* inglise- ja saksa keelse dublaaži analüüs",
(*lõputöö pealkiri*)

mille juhendajad on

Terje Loogus ja Eri Miyano,
(*juhendaja nimi*)

- 1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
- 1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, **20.05.2016**